

セガサターンマガジン 1997年3月28日号 Vol.9 特集 サターンにサターンを咲かせよう

いよいよ新展開を迎えた'97年セガサターンの最新情報を満載!



SOFT
BANK

390

YEN

セガサターンマガジン

SEGA

Weekly

特報!!

サウンドノベル街

ラストブロンクス 東京番外地

新世紀エヴァンゲリオン

2nd Impression

サンダーフォースV

マンクスTT

スカイターゲット

サクラ大戦 花組対戦コラムス

エルフを狩るモノたち

シーバスフィッシング2

サササ
タタタ
カカカ
セセセ
を
に
ましよう

特集

サクラ大戦をさらに
深く楽しむために!

1997
03/28
Vol.9

セガサターン最新ソフト満載!
クオヴァディス2〜惑星強襲オヴァンレイ〜
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織
ドラゴンマスターシルク
ラングリッサーIV
マジカルホッパーズ
セガサターンCOMPLETE GUIDE!
Jリーグ ビクトリーゴール'97
優駿 クラシックロード
きゅー爆つく

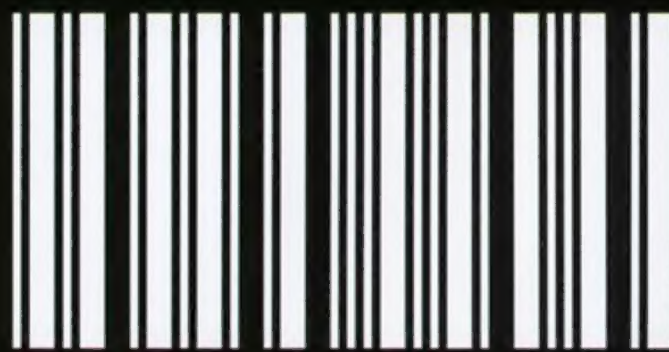
W

A

R

P.

Real



S

o u n d

ound

ワープが贈る、ビジュアルのないまったく新しいゲーム「リアルサウンド」。
音でプレイする、インタラクティブ・ストーリー。
'97年夏、セガサターンで登場。





Victor・JVC

バトル3うぜ



V87LV8

バトル

TM

標準価格5,800円(税別)

▶ **サターンソフト初! 対戦型・武装カーアクションゲーム、出現。**

▶ 1~2人プレイのシナリオモードや、最大6人プレイの複数対戦モード*を設定。2対4、3対3など自由にタッグを組んで、チームバトルが楽しめる。ブラックホール弾や波動砲など、超過激な武器は60種からセレクト可能。近未来のカーバトルが、いよいよやって来る。

*3人以上の複数対戦の場合は、別売のマルチタッグと人数分のコントロールパッドが必要です。

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。SEGA SATURNおよびこのマークは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとして、その表示を承認したものです。

■制作: 株式会社エインシャント ■発売/販売: 日本ビクター株式会社 ©1996 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LIMITED / ©1996 ANCIENT CORP.

Victor・JVC

私立バトルバ学園速報

ついに、開催。



バトルバ
空前絶後の入学試験だ。勝利は誰の手に！
総勢15人の精鋭たちが、激突する。



エンジン・サス・タイヤ・バッテリー・装甲など、マシンは自在に改造ができ、オリジナルを造ってセーブできる。オリジナルキャラクターは、マンガ家“有賀ヒトシ”氏の書き下ろし。BGMは、“古代祐三/川島基宏”両氏の名コンビが担当し、バトルを盛り上げてくれる。

※画面写真・設定イラスト等は開発中のものです。

●ビクターは、インターネットを通じて最新の情報をご案内しています。バトルバ情報のURLは、<http://www.jvc-victor.co.jp/vatlva>です。

●株式会社エンシャントのホームページでも、バトルバ情報をご案内しています。URLは、<http://www.ancient-corp.com>です。

ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入の上……[ビクターお客様相談センター]東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル TEL.03-5684-9311 大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。 ※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

日本ビクター株式会社

これがSFだ! 胸躍る宇宙艦隊!!



グランドレッド

GRAND RED



ウエストアップのキャラでドラマは画面いっぱい!



小隊単位での作戦を楽しめる戦術シミュレーション!



多彩なユニットによるフルポリゴン戦闘シーン!

© C-Lab 1997
© BAHAMUT 1997
© BANPRESTO 1997



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよび



は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

- 価格はいずれもメーカー希望小売価格です。
- 全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
- 表示価格は、全て税別となっております。
- 写真、イラストと商品は多少異なることがあります。

バンプレストのゲームに關するお問い合わせはこちらに!

バンプレストグループテレフォンサービス

03-3847-6320

受付: 10:00~16:00 月~金(土・日・祭日を除く)

電話番はよく覚えてね!

1997・4 ON SALE

■予価5,800円(税別) ■シミュレーション

株式会社 バンプレスト

千葉県松戸市松戸1230-1 〒271

※バンプレストはバンダイグループの一社です。





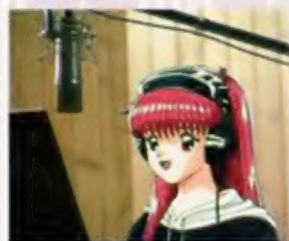
藤崎詩織が、藤崎詩織ファンに贈る、
藤崎詩織だけのプライベートソフト。

とまめめ
メモリアル
SelectionTM
藤崎詩織

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED



「ときめきメモリアル」の藤崎詩織が、ファンの声に応えて帰ってきました。歌やミニゲームで、藤崎詩織と楽しい時間が過ごせる、バラエティソフト。「ときめきメモリアル」から、藤崎ファンのあなたへ贈る宝物です。



■ミュージッククリップ



■プライベートデート

プレイステーション版・セガサターン版
3月27日同時発売 予備 2,800円(税別)

コナミ・ビッグチャンスキャンペーン実施中

「個人の持つゲームノアのバーストで豪華品が
集まる。個人・会社関係の成金者を集めて、豪華に上

03-3543-7813
 03-3543-7813

※「ネットワークおよびPlayStation」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 SEAGAS/PLUNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEAGAS/PLUN東洋の買収後、ソフトウェアを商標としてその権利を承継したものです。

コナ三株式会社

本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1


東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/埼玉営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所/高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/松山出張所/高松出張所/徳島出張所

●商品に関するお問い合わせは● お客様相談室 **コナミホットライン** ☎フリーチャル 0120-086-573

[illegible][illegible]

※開講：月曜日～金曜日（祝日を除く）午前10:30～12:00/午後 1:00～ 5:00 随時随所。お電話又はお問い合わせください。

[illegible]


CESA大賞'96
地方の発展に大賞が贈られる！ 建築界の最高賞

建築関係の団体から贈られる大賞に建築家も参入しています。各地の建築家から選ばれる大賞の受賞者は、その功績をたたえ、表彰状と賞金を受け取ります。また、表彰状は建築家から贈られることもありますが、これは建築家大賞の贈呈に代わります。

●受賞者：建築家大賞（建築家）
 ●受賞者：建築家大賞（建築家）
 ●受賞者：建築家大賞（建築家）

詩織から…
ラブモーション♥
藤崎詩織1st.アルバム発売
“My Sweet Valentine”
NOW ON SALE
KICA7753
¥2,000
(tax incl.)



ADAM

NUMERIC RECORDS

競馬シミュレーションゲームの頂点!!

優駿

CLASSIC ROAD

クラシックロード

名馬に挑

本日発売

¥5,800(税抜)



競馬評論で
おなじみの
井崎慎五郎氏が、
各プレイ年度の
解説を担当
しています。



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器には、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURN および  は株式会社セガエンタープライゼスの商標です。
SEGA SATURN 専売の周辺機器、ソフトウェアを認めるものとしてその表示を承認したものです。

戦! 夢の対決がここに実現!

「優駿クラシックロード」は、競走馬の血統を重視した本格的な競馬シミュレーション・ゲームです。プレイヤーは馬主兼調教師になり、競走馬の種付けから調教までを行い、日本ダービー制覇を目指します。プレイ期間は3歳のデビュー戦から4歳春のクラシック戦線まで(約1年間)の短期決戦!さらにスペシャルモードとして、日本ダービー制覇後にGIで勝利すれば、有馬記念で古馬との対戦も可能です。

●プレイする年度は、1988~1996年までの9年間。●歴代の名馬たちがプレイヤーの育てた馬のライバルとして登場!

●最大4人までの同時プレイ可能! ●多彩な遊び方が楽しめる3つの対戦モード!!



地図画面で各馬の所在と予定を確認

馬房画面では、気性や疲労、仕上がりを馬の動きで表現

メモや調教助手のコメントを参考に調教計画を立てます。



調教画面では、馬の仕上がりと疲労度がグラフで表示されます。

距離適性や気性など馬の性格や、インブリード、過去の成績など豊富なデータを搭載!



出走前は適切に馬体や調子を上げましょう



競走馬の調子を判断するバドック

迫力あるフルポリゴンのレース・シーン!!



驚異のリアルさで迫る「競走馬血統」データ!!

- 延べ1,000頭以上の繁殖馬データを収録し、さらに1年ごとに種牡馬・繁殖牝馬データの入れ替えを行うことで各年度を忠実に再現!
- ゲームに登場する全ての馬の5代血統表と、3代始祖までさかのぼれる血統図(サイアーライン)データを搭載!
- 競走馬の才能を左右するインブリード(近親交配度)情報を最大3本まで表示!
- 種付けの楽しみを膨らませる、ニックス(親馬の相性度)の概念を導入!



©1997 株式会社プロGRESS ©1997 Victor Interactive Software Inc.

企画・開発/株式会社プロGRESS

株式会社ビクター インタラクティブソフトウェア

ビクターソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

目がくらむほど、

2枚組になって、おもしろさ、



RPG CLUB

GEが企画・開発するRPGソフトの製作にどっぷり参加できる、夢のようなコーナー。マップ、キャラクターシステム、アイデア歓迎。



連載ゲーム エジホン

アーケードでおなじみのゲームをまたまた掲載。画面の中の仲間ハズレの文字を探す、単純明快なゲーム。



連載ゲーム ビビットボーイの大冒険4

さすらいのスペース・サーファー、ビビットボーイ。今度はアクションゲームになって、登場だ。



デジタルコミック レジェンドオブサラpart3

今回が最後の最後！人気声優によるバーチャファイターのデジタルコミック。いったいぜんたい、サラはどーなるっ？



ゲーム体験コーナー ネクロノミコン

(体験版)
デジタルピンボールの世界基準 KAZE。
ネクロノミコンが、何とゲームウェアで体験できるよ。



ミニゲーム ギンドラ君

(2P対戦可能)
ドキドキ・ハラハラ
思わずアセッちゃう、ビルの窓ふき
競争ゲーム。



体験コーナーやインフォメーションも、
メガトン級の大充実。

ゲームウェア 創刊 1周年記念スペシャル

買って
当てよう！

ちょー楽しい
グッズ プレゼント

A賞

ブジョー マウンテンバイク
VTT-200
15名様



ゲームたっぷり。

もりたくさん。ゲームウェア Vol.4。

GE
GENERAL ENTERTAINMENT CO. LTD.



BOYS & GIRLS Collection

街でゲットしたピチピチの女子高生と男の子の情報が、映像と音声で丸見えた。ナニが隠されているか、見てのお楽しみ。



おたのしみスロット

まずは他のコンテンツをプレイし、メダルをためる。そのメダルをもってスロットにチャレンジだ。メダルが一定枚数をこえると、パスワードがのぞけて懸賞プレゼントにも応募できるよ。



Barbara Konomi's 数占術

ラブラブ運も、キン運も、これでバッチリ!? ナゾの占い師が、キミの運勢をバイオリズムと、ありがたいおコトバで毎週占っちゃう。



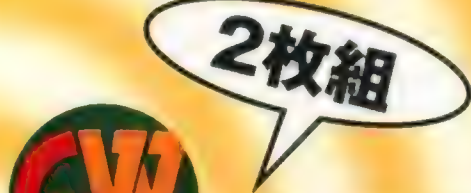
デジタルコミック お兄さん

しっかり笑える大好評のシリーズ。ワケのわからぬ兄弟が巻き起こす、へんてこ物語。今回は、「霧の港町の中華な出来事」。



ミニゲーム ユッピーのバズルランド (2P対戦可能)

なかなかハマるよ。しりとり形式で遊べる、新感覚のバズルゲーム。



It's Renewal!

セガサターンで遊ぶ、ゲームロムマガジン。

GAME-WARE

Vol.4 好評発売中 2,980円

お買い求めは、お近くのセガサターンソフト販売店で。

新作ソフト体験コーナー／映画情報／
投稿作品デジタルギャラリーなど
とびっきりのバラエティ情報を、いっぱい掲載。

サンクス・キャンペーン 応募締切り:4月7日(当日消印有効)

B賞

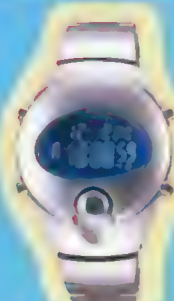
セガ デジオ
35名様



DIGIO

C賞

アルバ スプーン
インゴット
100名様



新発売の「ゲームウェアVol.4」の取扱説明書にはさんであるチラシの応募券を切り取り、ハガキに貼って、住所、氏名、年令、職業、電話番号を記入の上、下記まで送ってください。抽選でご覧の素敵な賞品が当たります。

応募先:〒153 東京都目黒区目黒2-10-8
株式会社ゼネラル・エンタテインメント
ゲームウェア「スペシャルサンクス・キャンペーン」係
なお、当選者の発表は、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

ALDOYADIK

惑星強襲 オヴァン・レイ

オヴァン・レイ

POINT

- 70ステージ以上で多彩な戦闘と人間ドラマを繰り広げる!!
- キャラクター50人以上!!登場兵器多数!!
- ストーリーの要所にフルサイズアニメ挿入!!

アサルトアーマー部隊を指揮し、過酷なミッションをクリアせよ!!

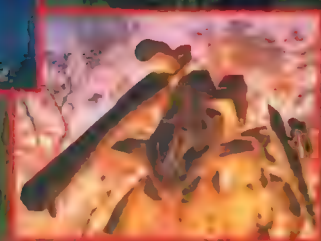
アニメとゲームの融合から生まれた、
大いなる感動と興奮のステージ。

製作総指揮：吉田 直人
総監督：板野 一郎
ゲーム監督：大津 民樹
キャラクターデザイン：美樹 本
メカデザイン：藤田 一己
脚本：吉川 惣司
音楽：G.S.T.

CAST

オヴァン：小杉十郎太
ヒルダ：林原めぐみ
ディオン：宇津 佑人
ドグマ：土井 美加
サイロフ：立木 文彦
ネリ：高橋 由紀子
シド：上田 祐司
ニッサ：石井 康嗣
エマ：宮川 知子
テラード：石野 竜三
アグリ：林 美香

大統領暗殺未遂事件が、
国家をも超えた巨大な策略の引き金を引く。
10年が経ち、オヴァンはゲリラ組織に身を置き、数々の惑星を転戦していた。
幾つもの出会い、そして別れ、
果てしない戦いの末にオヴァンは真実を知る。



グラム株式会社

〒100 東京都千代田区六本木3-5-27六本木ビル3F
TEL:03-3224-3182

GRAMSインターネットホームページ

http://www.grams.co.jp/

©GRAMS, INC. 1997

グラムスは、スタッフを募集しています。

- 職種：1 ゲームプログラマー 2 2DCGデザイナー 3 3DCGデザイナー 4 ゲームデザイナー
- 資格：高卒以上30歳以下、1 ゲーム業界での実務経験者、2 3 2DCG、3DCGの制作経験者 4 実務経験者
- 応募方法：履歴書(写真貼付)及び職務経歴書を下記宛に郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
- 履歴書送付先：〒100 東京都千代田区六本木3-5-27六本木ビル3F 人事部 TEL:03-3224-3131 内線 横山 吉彦



勝利のために
君はなにを失うのか？

'97.4.4 発売予定

全3ディスク 本体 ¥8,800 (税別) 豪華版 ¥12,800 (税別)

シミュレーション・RPG

◆文化放送にて、毎週水曜日よる9:00～「浅田葉子のグラムス レディオ ナイト」ラジオドラマ絶賛放送中!!

◆クオヴァティス2、エンディング・テーマ 笠原弘子 / そっと夜に泣こう wea japanより4月10日発売決定!!

サウンドファイル (4月10日) ラジオドラマVol.1 (4月25日) ヒルタ・ヘーレンス [C.V. 林原めぐみ] ボーナストラック集) も順次リリース。



笠原弘子

ミステリアスな二つの世界へ—— アドベンチャーゲームの醍醐味を満喫。

日米で大ヒットを記録した「MYST」と、豪華スタッフが生んだ話題作「七つの秘館」。
謎解きの面白さが味わえるアドベンチャーゲームの2大タイトルを1つにして、特別価格で提供。

物語は闇より始まる——謎が謎を呼ぶ衝撃のゲーム。

岬に建つ七つの館、そこは莫大な財宝と共に壮大な謎も眠っていた！
あなたはどこまでたどり着けるのか？有名声優による迫真の語り、
そして原作・志茂田景樹をはじめ豪華制作陣が手がけた話題作。

シュール・リアリズム・アドベンチャーが今、君のもとへ……

神秘のミスト島で繰り広げられる、いにしえより続く悪意に満ちた
陰謀の物語とは？美しいグラフィック、そして手応え十分の様々な
仕掛けに彩られた、まさにアドベンチャーゲームの傑作ソフト。



3/28発売
サターン版
8,800円

アドベンチャーパック

©1994, Cyan, Inc. and Sunsoft. All rights reserved. SUNSOFT®

人気ソフトをパッキング！初心者にも最適、お得なセット——サターン版／好評発売中

雄目の最新作とシリーズの原点で「信長」世界を堪能！

大陸統一の醍醐味を実感！第5弾と初代「三国志」を1つに。

信長の野望
天翔記
シミュレーションゲーム

信長の野望
リターンズ
シミュレーションゲーム

バリューセット
シリーズ

三国志V
シミュレーションゲーム

三国志
リターンズ
シミュレーションゲーム

サターン版・通常合計価格——11,800円

サターン版・通常合計価格——12,800円

①プログラマー ②SE ③ゲームデザイナー ④CGデザイナー ⑤マニュアルライター ⑥サウンドドラマCD企画制作

⑦アニメーター ⑧グラフィックデザイナー ⑨コンピュータシステム営業 ⑩法務 ⑪経理・財務（管理職候補含む）

◆①③④については、特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします。◆CG開発機材：SGI インディゴIIインパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ-310

●資格／①専門卒以上22～36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇／当社規定により優遇。昇給年2回（95実績7.45カ月）、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場

○希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、要返送。尚、③～⑤を希望される方は作品（5点以内）をご送付ください。作品は選考後ご返却いたします。

不明な点は担当者までお問い合わせください。〒223 横浜市中区北區某輪町1-23-3 株式会社光栄 総務部 人事課 SS係 TEL.045-564-3111（直）担当：杉山・三村

KOEI®

きみのサターンが ワープロに大変身!

かんたん操作・かんたんカラー印刷で大好評!
専用キーボードがついて、もっと便利に!!

セガサターン
キーボード

長い文章を素早く
入力する時には欠かせない
キーボードをセットに

ファン注目!
「ときメモ」の
クリップアートを
収録!

かっこいい
名刺も
すぐできる!

●美しく仕上がる カラープリンタ

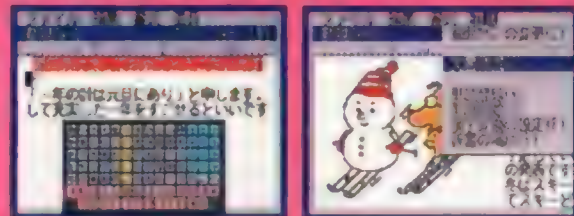
プリンタはカラー印刷が可能。
A4からハガキサイズまで
対応し、連続給紙である
オートシートフィードも標準装備。
しかも場所を取らずにコンパクト。

●スピーディに文書ができる!

サターン用ワープロにはお札の文書や時候の挨拶など、よく使う
文書が自動的に作成できるインテリジェント文書作成機能を搭載。

クリップアートや美しい書体を用いて、
簡単に個性的なオリジナル名刺をつくることも。
もちろん専用の特製名刺プリンタ用紙を50枚を同梱。

セガサターン用ワープロEGWORDに、人気ゲーム「ときめきメモリアル」の
キャラクターのクリップアートを搭載。きみの手紙やカードがもっとかわいくなること間違いなし!



セット内容

- セガサターンキーボード (7,800円相当)
- セガサターン用ワープロ EGWORD Ver.1.02 (6,800円相当)
- セガサターン用プリンタ BJC-210J (19,800円相当)
- セガサターン用プリンタ・インタフェース (6,800円相当)

セット特別価格:34,800円

SEGA SATURN 用 ワープロ・キーボードセット

3月28日発売予定

©KONAMI ©1996 ERGOSOFT CO.,LTD ©1996 SEGA ENTERPRISES ©1996 KOEI CO.,LTD.

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000 (テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100 (パソコン専用)・ホームページ <http://www.koei.co.jp/>



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびこのマークは株式会社セガ エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用に開発されたソフトウェアを指すものとしてその権利を主張したものです。

●当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
●ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。●ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
●記載された会社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。●EGWORDの開発元は株式会社エルゴソフト、販売元は株式会社光栄です。

株式会社 光栄®

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-8881代



3-D fighting with a vengeance.

闇の摩天楼に蘇る復讐鬼。



city of angels™

ザ・クロウ

4/25 ON SALE
5800YEN

Acclaim

ACCLAIM JAPAN LTD.

9F, Chiyoda Bldg., 1-6-4 Yurakucho, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100

©1996 By Red End Productions, Inc. All rights reserved. ©1996 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.



コマンド選択型アドベンチャー

エルフを狩るモノたち

人気マンガ「エルフを狩るモノたち」が
サターンに登場。
今度はゲームで脱がせまくり！

4月発売予定
2枚組 価格7800円(予価)

- 「月刊電撃コミックガオ1」で好評連載中！
- 120万部突破！単行本DX、①～⑤巻発売中
- ビデオ&レーザーディスク Vol.1 発売中
毎月リリース！
- 文庫化決定！
- テレビ版サウンドトラック発売中
- ドラマCD ①～③、
ドラマCDサウンドトラック発売中



関 智一



宮村 優子



富沢 美知恵



三石 琴乃

★声優たちによる、おまけCD付き！
★購入者にボスキャラクターをプレゼント（初回限定）



あなたの行動で、キャラクターの様々なセリフやアクションを演出します



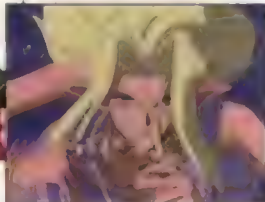
豊富なアニメーション・ムービーや多くのイベントシーンなど、キャラクターの魅力いっぱいゲームが進行します

予約キャンペーン実施中！

ゲーム版「エルフを狩るモノたち」を予約していただいた方の中から、抽選で1000名様にセル画をプレゼント！



●写真はほんの一例です



〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB新設ビル4F (株)アルトロン	お名前 住所 電話番号 年齢
予約したお店の印	

応募方法：官製ハガキでお申し込み下さい。予約していただいたお店の捺印をハガキ裏面に押して送り下さい。お名前、住所、職業、年齢を記入の上、下記のとおりにお送り下さい。
応募先：〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB新設ビル4F (株)アルトロン
「エルフを狩るモノたち」予約キャンペーン係
締切：1997年3月17日(月) 20:00迄
抽選：厳正な抽選の上、当選者には発送をもってかえさせていただきます。

中画面写真は開発中のものです

ALTRON
株式会社アルトロン

© 1997 ALTRON CORPORATION TEL03-3440-0603
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB新設ビル4F



**いきなり勇者になってくれ!?
シルクの冒険大活劇、はじまりはじまりー!**

黄金様子のシルクは、冒険盛り(?)の14歳。ひょんなことから「魔龍」に見込まれ、勇者として魔王退治の旅に出ることになった!でも、こうなったら仕方がない!お供の精霊龍たちと、いざダンジョンへ、レッツGO!!



**豪華声優陣起用!
高解像度映像60分以上!
デジタルアニメーション!
旧作層にもよぶ遊びこたえ十分なダンジョン!
オートマッピングつきだから迷っても大丈夫!**

セガサターン専用ソフト
3DコミカルRPG

DRAGON MASTER SILK

ドラゴンマスターシルク

豪華声優陣!

シルク…山崎和佳奈	鈴木砂織	太田真一郎
アカ…三田ゆう子	原えり子	塩沢兼人
アオ…永島由子	置鮎龍太郎	銀河万丈
キ…西原久美子	掛川裕彦	

初回特典

**オリジナル・キャラクターシール(1枚)
(全15種)**

W特典

キャラシールのかわりに当たりシールが入っていたら、
超・限定版プレミアム・テレカプレゼント

/イラスト 梶山弘

1997年3月28日発売

価格6,800円(税別)

DATA M
POLYSTAR

株式会社データム・ポリスター
〒150 東京都渋谷区恵比寿南4-15-1 桜本ビル2F
TEL: 03(5721)3233

このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびセガエンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを賣すものとしてその表示を承認したものです。

©DATAM POLYSTAR/Gimmick house

やっとあえたね……。



SEGA SATURN版だけのオリジナル!!

SANKYO
FEVER
実機シミュレーション

4月4日(金)発売 5,800円(税別)

度重なる発売日の変更によりご迷惑をお掛けしましたこと、お詫び申し上げます

搭載機種

★CRフィーバービーチ★

★CRフィーバービッグパワフルFX★

★フィーバー忍NIN総巻SP★ ★ミサイル7-7-6D★

★アクダマンSP★ ★キャロットボーイ★

発売記念キャンペーン実施決定

本ソフトをお買い上げいただいた方を対象とし、抽選で搭載機種の中から好きな実機パチンコ台を差し上げます。詳しくは店頭または、当社ユーザーサポート係までお問い合わせください。

初回プレス特典

初回プレス版に限り、SANKYO特製の特別限定オリジナルトレーディングカードがもれなくついてきます。

同治元年

ご家庭で実機の興奮が味わえる!!

SANKYO

SEGA SATURN 用
パチンコハンドル型
コントローラー

FF



●SANKYOインターネットホームページ公開中

<http://www.sankyo-lever.co.jp/>

●ユーザーサポート

TEL.03-5467-3843 月曜～金曜10時～15時(祝・祭日を除く)

株式会社 ティー・イー・エヌ研究所

〒150 東京都渋谷区東2-23-3 渋谷グリーンビル3F TEL.03-5467-3580

●1997 ティー・イー・エヌ研究所/SANKYO/ICS



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SE CASATURNI: 4.0



SEGA SATURN には、 は株式会社セガの登録商標であり、
SEGA SATURN 及び Saturn は、セガの「セガ」の登録商標として登録されています。

Windows95専用パチンコゲームソフト

SANKYO FEVER 実機シミュレーション PC

第1弾好評発売中・定価4,300円(消費税込み)

CRフィーバーキンカSP&フィーバーメガボリスSP



Figure 1. The effect of the concentration of the inhibitor on the rate of polymerization of α -methylstyrene in the presence of SnCl_4 at 25°C .

[illegible]

●e-mailアドレス(無記入でお送り下さい) ten-order@sankyo-fever.co.jp

● 1997年10月1日、日本銀行が「新10000円紙幣」を流通させた。この紙幣は、紙幣の裏面に「新10000円紙幣」の文字が記されている。この紙幣は、紙幣の裏面に「新10000円紙幣」の文字が記されている。

INTERWAVE

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

今すぐおためし

インターネット



ダイヤルQ2 課金により3分で接続OK

初期費用なし！！ 月会費なし！！ クレジットカード不要！！

必要なものは、本体と、専用モデムだけ。

セガサターンインターネット簡単接続手順 接続料金1分20円 (通話料は、別途必要です。)

・セガサターン本体の電源をOFFにします。

1. セガサターン本体のカードリッジスロットに差し込みます。

2. 電話のモデムコードをセガサターン本体の「Modem」の書き込みのあるインターフェースに差し込みます。

3. SEGASATURN インターネットのCD-ROMを抜き、本体や電源を入れてください。



START

セガサターンインターネット

4. 「セガサターンインターネット」のアイコンを移動し、画面のAボタンを押してください。



5. 「STEP1」のアイコンを移動し、画面のAボタンを押してください。

セガサターンの設定を行います。



6. 電話回線の設定を行います。使用する電話回線の種類（有線・無線）を選んでください。有線電話の場合は、ここで外線電話番号を入力してください。

7. 電話回線の設定が終わったら「設定完了」を押して画面のセグサターンへ戻し、「セガサターンインターネット」のアイコンを押してください。

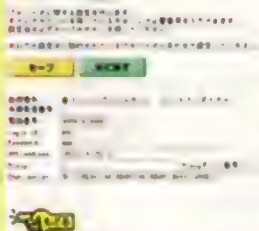
プロバイダを選びましょう。



インターネットの簡単接続

8. 「ダイヤルQ2」のアイコンを押してください。

プロバイダ設定



9. インターウェブへ接続する設定を行います。接続種別と電話番号を入力してください。

接続種別: インターウェブ

外線電話番号: 03-5561-0000

電話番号: 03-5561-0000

接続種別: インターウェブ

外線電話番号: 03-5561-0000

電話番号: 03-5561-0000

接続種別: インターウェブ

外線電話番号: 03-5561-0000

電話番号: 03-5561-0000

接続種別: インターウェブ

外線電話番号: 03-5561-0000

電話番号: 03-5561-0000

接続種別: インターウェブ

外線電話番号: 03-5561-0000

電話番号: 03-5561-0000

接続種別: インターウェブ

外線電話番号: 03-5561-0000

電話番号: 03-5561-0000

接続種別: インターウェブ

外線電話番号: 03-5561-0000

電話番号: 03-5561-0000

接続種別: インターウェブ

外線電話番号: 03-5561-0000

電話番号: 03-5561-0000

接続種別: インターウェブ

外線電話番号: 03-5561-0000

電話番号: 03-5561-0000

接続種別: インターウェブ

外線電話番号: 03-5561-0000

電話番号: 03-5561-0000

接続種別: インターウェブ

外線電話番号: 03-5561-0000

電話番号: 03-5561-0000

プロバイダ設定

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー

ダイヤルQ2 インターネット・プロバイダー
INTERWAVE

株式会社インターウェブ・サービス

http://www.interwave.or.jp

TEL: 03-5561-0000 (受付時間: 9:00~21:00)

TEL: 03-5561-7900 (受付時間: 9:00~21:00)

E-mail: quest@interwave.or.jp

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

セガサターンインターネット・プロバイダー

アドベンチャー
ゲーム
しゅんしゅんADV

きゃんきゃんバニー ブルミエール2

攻略&設定資料集



好評発売中

カクテル・ソフト/キッド監修
A4判・96ページ・オールカラー 定価2,060円

きゃんきゃんバニーシリーズ最新作「ブルミエール2」の攻略&設定資料集。ブルミエール2はWindows版とサターン版の両バージョンが発売されており、本書ではどちらも完全フォロー! 攻略のみならず、ムフフなグラフィックも満載です。関連グッズの紹介なども盛り込んだ豪華完全保存版。

© 1998 アイテス カクテル・ソフト (株) キッド



全キャラクターのキュートなグラフィックを満載

EVE burst error 原画&設定資料集

シーズウェア監修

A4判・96ページ 定価1,800円

パソコンで大ヒットしたマルチサイトアドベンチャーゲーム「EVE burst error」の原画&設定資料集。好評発売中のサターン版のグラフィックに加え、スタッフインタビュー、EVE用語の基礎知識などを収録。



鬼畜王ランス 公式設定資料集

アリスソフト監修

A4判・200ページ 定価2,472円

Windows95専用シミュレーションゲーム「鬼畜王ランス」の公式設定資料集がついに登場!! 超美麗なグラフィックの数々はもちろん、シミュレーションの攻略もバッチリフォロー! この本なくして完全攻略はあり得ないぞ!!

鬼畜王ランス

公式設定資料集

アリスソフト描き下ろしB2特製ポスター付!!


SOFT
BANK

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店でお求め下さい。



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよび  は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表すものとしてその権利を認めています。

心のときめき



かきゅうせい

下級生



elf

株式会社 エ・ル・フ

〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F

を、あなたに伝えたい…。

ON SALE
97年4月25日(金)
CD-ROM 3枚組
希望小売価格
7,800円
(税別)



推奨年齢
年齢制限
18才以上

Contents

セガサターンマガジン
1997年3月28日号 Vol.9
1997 SOFTBANK CORP.
本誌からの無断転載を禁止します。

P34

特報！

街

ラストブロンクス 東京番外地

新世紀エヴァンゲリオン

2nd Impression

サンダーフォースV

マンクスTT-スーパーバイク-

スカイターゲット

下級生

花組対戦コラムス

サイバーボッツ

エルフを狩るモノたち

政界立志伝

ラングリッサーIV

シーバス・フィッシング2

P71

特集

サターンに
サクラを
咲かせましょう

サクラ大戦をさらに深く楽しむために！

・SEGASATURN PRESS!

P65 NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

ムーンクレイドル/バルクスラッシュ/古代降霊術 百物語 仮きんきんバニー エクストラ
LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION
SSアドベンチャーバック 七つの秘館&MYST/フォトジェニック/東京SHADOW
新海底軍艦〜鋼鉄の孤独〜/龍的五千年

P84 COMING SOON SOFT

発売目前! セガサターンソフトを大紹介!

クオヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
卒業S/My Dream〜オンエアが待てなくて〜/ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織
大航海時代II/三國志孔明伝/真説サムライスピリッツ武士道烈伝/ドラゴンマスターシルク
マジカルホッパーズ/太平洋の嵐2 疾風の雄艦/ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜
実戦パチスロ必勝法! Twin/きゅー爆っく/アドヴァンストV.G.

P127 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略!

Jリーグビクトリーゴール'97/優勝クラシックロード/WORMS

P142 AM1 研だいなまいと! ザ・ハウス・オブ・デッド

P144 AM3 研Rush!! トッパスケーター 電腦戦機バーチャロン Xover(仮)

P148 AM2 研EXPRESS NEO バーチャストライカー2/スカッドレース

- P24 LANDMARK NEWS&INFORMATION
- P27 セガサターンデータステーション
- P30 セガサターン読者レース
- P81 読者コーナーDREAM ACCESS
- P86 SEGA PRESS
- P89 ワープが羽田にやってきた!
- P90 セガサターンソフトデータバンク
- P135 Around the DIGANA world マルチメディア通信
- P136 レッドカンパニー 酒の市通り!!
- P137 SNK WORLD
- P140 テラ・ゲームウェア
- P152 セガサターンソフトレビュー
- P154 新作ソフトスケジュール
- P156 裏技 a GO! GO!
- P157 ゲームとアートの微妙な関係
- P159 読者プレゼント

表紙イラスト: 新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression
作製: SEGA CS R&D #1

カバーデザイン: 村田雅英 (Stone Age)

© GAINAX/Project Eva・テレビ東京 NAS © SEGA ENTERPRISES.LTD 1997



・GAME INDEX・

あ アドヴァンストV.G.	P126
ADVANCED WORLD WAR	
千年帝国の興亡	P100,P152
エルフを狩るモノたち	P58
か 下級生	P47
きゅー爆っく	P124
クオヴァディス2	
〜惑星強襲オヴァン・レイ〜	P87
さ サイバーボッツ	
〜フルメタルマッドネス〜	P53
ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	P120,P153
サクラ大戦 花組対戦コラムス	P50,P153
サンダーフォース	P41
シーバス・フィッシング2	P62
実戦パチスロ必勝法4	P122
神龍拳	P152
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	P112
三國志孔明伝	P111
Jリーグビクトリーゴール'97	P128
新世紀エヴァンゲリオン	
2nd Impression	P38
スカイターゲット	P46
スタンバイ Say You!	P153
政界立志伝	P58
卒業S	P104
た 大航海時代II	P110
太平洋の嵐2 疾風の雄艦	P118
ときめきメモリアルSelection	
藤崎詩織	P108,P153
ドラゴンマスターシルク	P114
ま My Dream〜オンエアが待てなくて〜	P107
マジカルホッパーズ	P116
街	P34
マックスTTスーパーバイク	P44
ゆ 優勝 クラシックロード	P132
わ WORMS	P134
ら ラストブロンクス 東京番外地	P36
ラングリッサー4	P60
LEGEND OF K-1	
THE BEST COLLECTION	P68

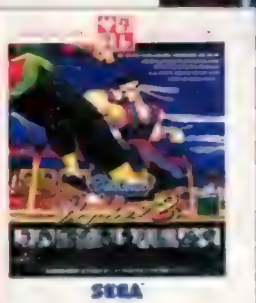
SEGA SATURN MAGAZINE
NEWS & INFORMATION

【お詫び】先週号p.18において「バーチャ3」で甲子園を目指せ!!の記事を掲載いたしました。あの大会はまだ未確定のものであり、掲載した内容はまだ未定のものでした。各関係者様には大変ご迷惑をおかけいたしました。大会の詳細に関しましては、詳しい内容が決定した時点で再度掲載いたしますので、何とぞご了承のほどお願いいたします。

① あのスフトがたった2,800円で手に入る!!

セガがすでに発売されている人気ソフトを低価格で再リリースするシリーズ「サタコレ」(セガサターン コレクション)を発売することになった。第1弾は「バーチャファイター2」(SEGA/3D格闘)、「ぼくぼくアニマル」(SEGA/パズル)、「ドラゴンフォース」(SEGA/RPG)、「レイヤーセクション」(タイトー/シューティング)、「DX人生ゲーム」(タカラ/ボードゲーム)の5タイトル。各2,800円で4月25日に再登場する。

今回のシリーズ発表の目的は「過去に高い評価を受けた作品を手軽に安価で楽しむ機会を提供したい」とのこと。夏・年末の商戦に向けて、今後とも少なくとも5タイトル以上をシリーズとして出していく方針だという。



↑95年の9月に発売されたタイトーの「レイヤーセクション」が人気となったシューティングゲーム。また「ぼくぼくアニマル」は、定番商品がシリーズ用に、新デザインでパッケージを一新!

② 「アスキーグリップX」プレゼント

アスキーから発売の「アスキーグリップX」(2,600円 [税別])はRPGやシミュレーション・ゲームを快適にプレイできるサターン用片手コントローラー。RPGなどで使用頻度の高いB、Cボタンを人差し指、中指で操作できるように裏面に配置し、その他のボタンは親指で操作できるように表面の十字キー周辺に配置。これをサタマガ読者5名にプレゼント。希望者は欄外必要事項を明記し、あて先まで。



③ サターンでオリジナル名刺を作ろう



サターン用ワープロソフト、プリンタ(インターフェース含)、キーボード、特製名刺プリント用紙(50枚)。34,800円!

「セガサターン用ワープロ・キーボードセット」が光栄から3月28日に発売される。これは昨年11月発売の「セガサターン用ワープロセット」にキーボードを同梱した新セット。文書作成バリエーションも増え、クリップアート集には「ときめきメモリアル」のキャラクターを追加。さらに、50枚の特製名刺カード付きだ。

④ 今度はエヴァのプラモデル!?



3月15日、ついに劇場映画も公開となる大人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」これを記念して、LM・HG(リミテッドモデル・ハイグレード)「エヴァンゲリオン初号機」とエヴァの敵「バルディエル」の2体のプラモデルをセットにし、3名にプレゼント。欄外必要事項を明記し、〒150-88 東京都渋谷郵便局バンダイ「エヴァンゲリオン」プレゼント セガサターンマガジン係まで。締め切りは3月31日(消印有効)。

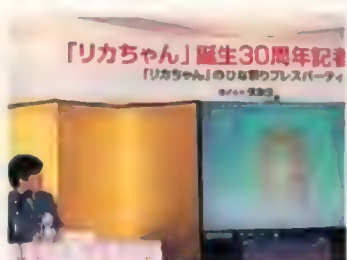
⑤ 機動戦士ガンダム外伝がキット化



「機動戦士ガンダム外伝シリーズ」に登場するモビルスーツが、キット化されることが決まった(予価9,800円、4月発売予定)。第1弾は「外伝II」での「EXAMシステム」を搭載したプレイヤー搭載機「ジム・ブルディスティニー1号機」。この機体、実は「外伝I」では敵機として登場していたこのジムがポリキャップ使用によるフルアクションキットとなるのだ。ガンダムフリークにはたまらない商品になりそうだ。

⑥ リカちゃん誕生30周年記念パーティー

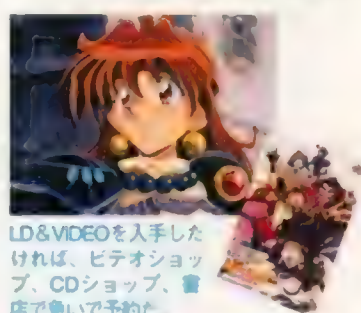
国民的人気を誇るタカラの「リカちゃん人形」。3月3日のひな祭りの、東京・丸の内パレスホテルで、このリカちゃんの生誕30周年パーティーが行われた。そこで、この香山リカちゃんが生誕30周年を迎える今年、バーチャルアイドルとしてデビューすると発表されたのだ。詳しい活動内容は未定だが、所属プロダクションはあのホリプロになる予定。リカちゃんの今後の活動に注目しよう。



OG技術を駆使した「デジタルリカちゃん」今後はCMやテレビなどで活躍する予定だ

⑦ 「スレイヤーズ RETURN」のLD&VIDEO化決定

'96年夏に公開し、観客動員95万人を記録した大ヒット劇場アニメーション「スレイヤーズ RETURN」のLD&VIDEO(各7,573円[税抜])が4月25日に発売される。巻末には林原めぐみと川村万梨阿のスペシャルインタビューも収録されている。販売元のバンダイビジュアルから、この発売を記念してサタマガ読者5名に、特製テレカをプレゼント。欄外を見て、急いで応募しよう。



LD&VIDEOを入手したければ、ビデオショップ、CDショップ、書店で急いで予約だ

BPM "BEST FILES" TWO-MIX

キングレコード/3,000円



発売中

衝撃のデビューからもうすぐ2年。リリースするタイトルが次々にヒットを飛ばし続けた彼女らの、究極の集大成がこのアルバムといえる。CD-ROMつき。

SMILE 岡本真夜

徳間ジャパンコミュニケーションズ/3,000円



発売中

5thシングルと同時発売の、通算3枚目のアルバム。シングルも挿入され、豪華な内容となっている。4月から行われるツアーもチェックしよう。

Way of my attitude hal

ビクター/3,000円



3・21発売

ファッション誌のモデルもこなしてしまう17歳の女の子[hal]。今回のアルバムは、CD-EXTRAで映像、音とともに彼女の伝えたい気持ちを知ることができる。

ステレオドラマ ツインビー-PARADISE3 VOL.10

キングレコード/3,000円



3・26発売

毎度豪華声優でお贈りするおなじみドラマももう10作目。好評の吉崎観音氏のブックレット、未公開ゲストトーク、初回特典のシングルCDなど特典もゴージャス!

<柳田理子の> 前夜祭 <インターネットレック>

オンライン同人誌あり、マイケル・ジャクソンとチャットのチャンスあり、名古屋の小さな和菓子屋さんがいきなり世界的に店持ちちゃったり、なんだかよくわからない状況になっちゃってるインターネット社会。実際に漕り歩くと、ますますツケわかんなくて楽しい。

4月11日号から、そんなカオスのなかを探検することになった。一応、道しるべは「ゲーム」や「セガサターン」などのキーワードなのだが、道はどこへつながっているかわからない！ こんな無謀な探検につきあってくれる方、私がガイド役の柳田理子です。今回の記事で出発準備を整え、私についてきてください。

——とガイド役・柳田理子さんからのメッセージが届いたところで、今回は編集部から「柳田理子のインターネットレック」前夜祭と題して「セガサターンでインターネットに接続するための2つのポイント」を解説していこう。

それにしても、昨年の7月にセガサターンモデムが発売されて以来、サターンのユーザーにもインターネットという言葉がだいぶ定着してきた。しかし、意外と理解できていないのが、セガサターンモデムの入手方法とプロバイダの選び方。でも、この2つを解消しなくては一向にインターネットには接続

できない。そこで、今回はこの2つについてセガ CSプロモーション部に問い合わせしてみた。

まずは、市場で手に入りにくいというセガサターンモデムの入手方法。これに対する回答は「モデム取扱店が見つからない場合は、セガネットワークサポートセンター(0120-310279)にお問い合わせください。お近くの取扱店をご紹介します。また、ローソンでも予約販売をしています」とのこと。とにかくサポートセンターに電話してみるか、ローソンに行ってみるのがよさそうだ。

次は、セガサターンで接続できるプロバイダの選び方。この質問に対しては「全国150社以上のプロバイダと接続可能です。基本的にはすべてのプロバイダに接続できますが、念のためセガネットワークサポートセンターに問い合わせてください」とのこと。つまり、とりあえず各自でプロバイダを選び、それがセガサターンで接続可能かをサポートセンターで確認するという方法をとるのが一番ということだ。

では、理想のプロバイダはあるのだろうか。そこで、サタマガ編集部お勧めのプロバイダの選び方とリストを挙

げてみることにする。まず、

プロバイダ選びのポイント

- ① アクセスポイント……インターネットに接続するには当然、電話代がかかる。この電話代もばかにならない。そこでまず、自分の局番内にもしくは近くにアクセスポイントがあるプロバイダを選ぶべき。
- ② 料金体系……それぞれのプロバイダごとに入会金があったり、月額だったり、年会費だったり、料金体系はさまざま。しかし、どこが得かは人それぞれ。よく考えてみよう。
- ③ 回線の速さ……もちろん回線の容量は大きいに越したことはない。ISDNに接続した場合とかを考えると、数字の大きいもののほうが何かとグー。でも最近では、アナログで28.8kbps、デジタルで64kbpsが一般的。

以上の3点を十分考慮して、自分なりのプロバイダ選びをしよう。あくまでも基準は自分!! でも、サターンで初めてインターネットに接続するなら、「みてねっと」や「ぶらら」もお勧めできる。「みてねっと」は、モデムキットに15分間無料体験カードが同梱されている。通常は2,000円のカードで

100分間利用可能(通話料込み)。一方、「ぶらら」は入会料は無料で、月々1,600円利用料を払うだけ。電子メールなども使いたい放題で、かなりお得。ちなみに、「みてねっと」カードは大手のゲームショップで購入できるので、試しにやってみては? また、その他のプロバイダを考えている場合は、以下の表を参考にしてほしい。

これで、インターネット接続の準備はOK。さらに、4月11日号からはいよいよ「柳田理子のインターネットレック」もスタートする。4月からはセガサターンインターネットで思う存分ネット遊びを楽しもう。



	BUTAMAN INTERNET	So-net	ベッコアメ・インターネット	リムネット	ぶらら
アクセスポイント	東京・横浜・大阪・金沢	札幌・仙台・宇都宮・新潟・国分寺・熊本・金沢・京都・横浜ほか	札幌・宇都宮・松戸・東京・神戸・名古屋・広島・名古屋・福岡など	東京・横浜・大阪・福岡・新潟・名古屋・仙台ほか	東京・横浜・千葉・大阪・名古屋・札幌・福岡・広島・北九州・神戸ほか
入会金	2,500円	5,000円	20,000円	8,000円	無料
料金	アナログ2,000円/月(以降4円/分)デジタル3,000円/月(以降10円/分)	1,000円(月3時間まで): 以降10円/分または2,500円/月(月15時間まで)	年間1万円(定額)	1,800円/月(月7.5時間まで): 以降10円/3分	1,600円/月
連絡先	03-5487-1861	03-3446-7555	03-5610-7900	03-5489-5655	03-3829-9090

セガ周辺のデータはコレでチェック!

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

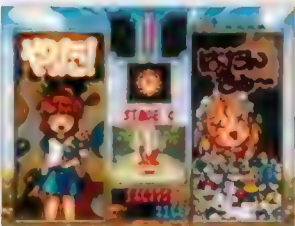
詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

最近では新作がすぐに品切れになったり、品切れのままだったり、あまり売り上げが伸びてない部分も多いね。新作は早めにチェック。欲しいソフトの鉄則だぞ。来週も新作が続々。

1位 前回 1位 **ぷよぷよSUN**
コンパイル/97年2月14日発売/4,800円/PUZ

推定週間販売本数 **2万0890本**
推定累計本数 11万7944本


安定した売れ行きで、10万本の大台は達成。もうじき「第三回ぷよマスターズ大会」も開催予定。注目!



2位 NEW SOFT **首都高バトル'97**
イメージア/97年2月28日発売/5,800円/RAC

推定週間販売本数 **1万1655本**
推定累計本数 1万1655本


他機種でも人気の作品が順当にランクイン。首都高で練り広げられる、公道バトルが走り屋魂をくすぐる!



3位 前回 5位 **ZAP! SNOWBOARDING TRIX**
ポニーキャニオン/97年2月21日発売/5,800円/SPT

推定週間販売本数 **9759本**
推定累計本数 2万0728本

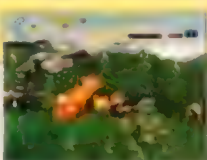
リアルで爽快な滑りが人気の秘訣か? 今週も好評。春になっても全コースを走り込もう!



4位 前回 2位 **重装機兵レイノス2**
メサイヤ/97年2月21日発売/5,900円/ACT

推定週間販売本数 **9724本**
推定累計本数 3万3115本


ある程度上達したら機体の乗り換えを試してみよう? 8体それぞれの個性を味わえ!



5位 前回 4位 **サクラ大戦 花組通信**
セガ/97年2月14日発売/4,800円/ETC

推定週間販売本数 **7619本**
推定累計本数 8万8249本


彼女達のことをもっと知りたいならコレ。特集ともども隅々まで見尽くすのだ。



6位 前回 9位 **ROOMMATE ~井上涼子~**
データム・ポリスター/97年2月14日発売/5,800円/ETC

推定週間販売本数 **7305本**
推定累計本数 3万8396本


彼女との同居生活もそろそろ1カ月。君はどれだけ親しくなれたかな?



7位 前回 7位 **EVE burst error**
シーエー・イメージ/97年2月28日発売/4,800円/ADV

推定週間販売本数 **7130本**
推定累計本数 18万5554本


パワーメモリーシール付が発売に。買い逃していた人は入手のチャンスだぞ。



8位 前回 3位 **SEGA AGES/ファンタジーゾーン**
セガ/97年2月21日発売/3,800円/SHT

推定週間販売本数 **6723本**
推定累計本数 2万2053本


エイジスシリーズの中でもトップクラスの完成度を誇る本作。ホンワカ感も。



9位 NEW SOFT **天地無用! 連鎖必要**
パイオニアLDC/97年2月28日発売/6,800円/PUZ

推定週間販売本数 **5409本**
推定累計本数 5409本


「天地無用!」の世界観が取り込まれ、原作ファンも納得のデキに人気の秘訣が?



10位 前回 12位 **ダイナマイト刑事**
セガ/97年1月24日発売/5,800円/ACT

推定週間販売本数 **5106本**
推定累計本数 8万8134本

いろいろ試せる多彩な技をまだ未体験な人は、ぜひお試しを。ブンブン回せ!



11位 前回 11位 **FIGHTERS MEGAMIX**
セガ/96年12月21日発売/5,800円/対戦格闘

推定週間販売本数 **4536本**
推定累計本数 52万9739本

12位 NEW SOFT **SEGA AGES/メモリアルセレクションVol.1**
セガ/97年2月28日発売/4,800円/PUZ&ACT

推定週間販売本数 **4513本**
推定累計本数 4513本

13位 前回 8位 **TOMB RAIDERS (トゥームレイダース)**
ビクター・ピクチャーソフト/97年1月24日発売/5,800円/A・ADV

推定週間販売本数 **4490本**
推定累計本数 5万9871本

14位 前回 10位 **DAYTONA USA CIRCUIT EDITION**
セガ/97年2月28日発売/4,800円/ACT

推定週間販売本数 **4466本**
推定累計本数 11万3027本

15位 前回 13位 **天外魔境 第四の黙示録**
ハドソン/97年1月14日発売/6,800円(2枚組)/RPG

推定週間販売本数 **3978本**
推定累計本数 24万0891本

中上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は2月24日~3月2日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ・溝ノ口・ブルート・ラオックスザコンピュータ館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スーパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

USER DATA TOP20

移植希望

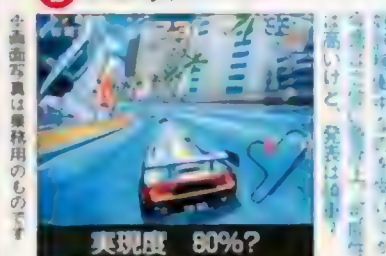
実現するか? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植ものにシリーズ続編。みんなの期待もいろいろあるけど、今年のセガサターンは、そのへの期待にバッチリ答えてくれそうぞ。来週号からは続々うれしい発表が続くぞ?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	232
2	6	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	113
3	2	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	107
4	4	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	94
5	3	デッド オア アライブ	テクモ ビデオゲーム	88
6	13	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	79
7	7	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	72
8	5	新スーパーロボット大戦	バンプレスト プレイステーション	60
9	18	ワンダープロジェクトJ2	エニックス NINTENDO64	51
10	10	バーチャストライカー	セガ ビデオゲーム	47

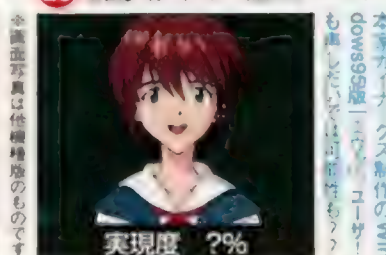
順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	25	プリンセスメーカー 〜ゆめみる妖精〜	SCEI プレイステーション	46
12	8	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	41
13	11	ウォーザード	カプコン ビデオゲーム	37
14	15	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK ビデオゲーム	35
15	12	D&Dシリーズ	カプコン ビデオゲーム	34
16	23	テイルズオブファンタジア	ナムコ SFC	31
17	9	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ ビデオゲーム	28
18	16	サムライスピリッツ天草降臨	SNK ビデオゲーム	25
19	18	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン ビデオゲーム	23
20	24	女神異聞録ヘルノナ	アトラス プレイステーション	22

2 スカッドレース



実現度 80%?

25 新世紀エヴァンゲリオン〜鋼鉄のガールフレンド〜



実現度 ?%

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

最新のアーケードゲームの人気作をチェック!!

今週はAOUショー作品の中から「ストリートファイターIII」が早くも登場。対戦格闘ゲームの真打ちはどこまでランクを伸ばすか興味津々だね。春にかけては新作の季節。今後も続々。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	87716
2	2	電脳戦機バーチャロン	セガ	17926
3	4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	11107
4	3	ストリートファイターEX	カプコン	10721
5	5	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK	6638
6	新	ストリートファイターIII	カプコン	5480
7	6	スカッドレース	セガ	5209
8	7	ストリートファイターZERO2 ALPHA	カプコン	4486
9	8	TOKYO WARS	ナムコ	4182
10	9	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ	3414
11	10	ぶよぶよSUN	コンパイル	3015
12	11	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	2801
13	12	デッド オア アライブ	テクモ	2185
14	15	コラムス'97	セガ	1861
15	13	セガ スーパースキーG	セガ	1845

ONE POINT CHECK GAME!
今週の注目株!

ストリートファイターIII
カプコン/移植中/CP-SYSTEM II



新キャラも多数登場!

すでにアーケードで稼働中なので、プレイした人も多いかな。今作ではリュウ、ケンをのぞくキャラクターは一新され、9名の新キャラが加わったぞ。グラフィックもCP-SYSTEM IIを使用し、ますます美しく流麗かつめめらかに。3つのスーパーアーツの選択による戦いも熱い!

8 ストリートファイターZERO2 ALPHA



19 ギャロップレーサー



OTHER GAMES!

★調査協力店 ●池袋GIGO ●新宿スポーツランド中央口店 ●ハイテクセガ秋葉原ほか 全国セガATP店舗

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

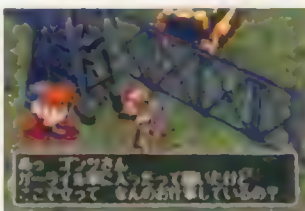
まだかまだかと待たされたサターンの新作ラッシュ。編集部には続々と最新情報が飛び込んでくるから、あとは公開の日を待つばかり。来週号から毎週のように入る新作に期待。

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位

グランディア

ゲームアーツ/発売日未定/価格未定/RPG



465
POINTS

開発進行度

?%

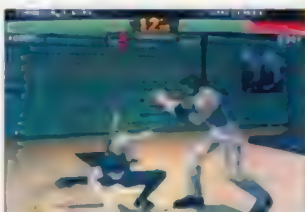
戦闘システムも期待だ!

壮大な物語はもちろん、新しく導入されるという戦闘システムなども早く体験してみたいところだね。詳しい情報は入手したいガンガンお知らせしていくぞ。次報を待て!

2位 前回2位

バーチャファイター3

セガ/発売日未定/価格未定/対戦格闘



389
POINTS

開発進行度

10%(?)

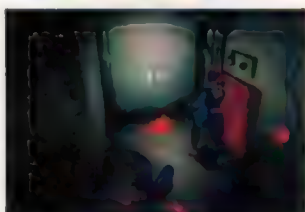
完成度の高い開発に期待

最近情報が少ない分、ちょっとポイントを下しているみたいだけど、そろそろ何らかの情報が入ってくるかも。今だに人気トップの対戦格闘だけに開発もじっくりきてるぞ。

3位 NEW SOFT

バイオハザード2

カプコン/発売日未定/価格未定/ADV



314
POINTS

開発進行度

?%

その恐怖はすごいらしい!!

夏発売予定の「1」をしのぐ勢いで期待の寄せられている「2」。残念ながら、まだサターン版の詳しい情報はないけど、期待に違わぬデキになることは間違いなしだぞ!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

14位 前回11位

ラストブロンクス/東京番外地

セガ/発売日未定/価格未定/対戦格闘



265
POINTS

開発進行度 15%

ヤツラがやってくる!!

アーケードでの熱い戦いを、早くサターン上でも味わいたいよね。今号では新着の画面&情報をお届けしているぞ!詳しくはP36へ急げ!!

19位 NEW SOFT

街

チュンソフト/今夏発売予定/価格未定(2枚組)/ADV



133
POINTS

開発進行度 70%

壮大なドラマに大期待!

この夏チュンソフト期待のサウンドノベル最新作。まだ情報が少ないから期待度はこれからUP? P.34では長坂秀佳氏がさらに魅力を語ってるぞ。

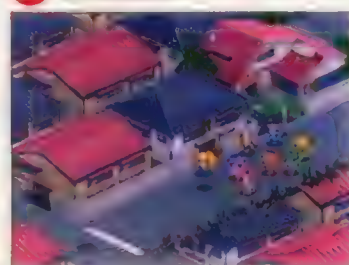
順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	バイオハザード	カプコン/今夏予定	293
5	3	下級生	エルフ/4月25日	290
6	4	花組対戦コラムス	セガ/3月28日	265
7	9	機動戦艦ナデシコ やっぱ!最後は「愛が勝つ」?	セガ/今春予定	246
8	7	同級生2	NECインターチャネル/発売日未定	234
9	8	機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動	バンダイ/4月25日	200
10	10	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲームアーツ/発売日未定	199
11	6	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン/今夏予定	185
12	12	センチメンタル・グラフィティ	NECインターチャネル/97年中	182
13	17	ラングリッサーIV	メサイヤ/今夏予定	152
14	11	ラストブロンクス/東京番外地	セガ/発売日未定	151
15	16	ドラゴンナイト	エルフ/発売日未定	150
16	15	ドラゴンナイト4	NECインターチャネル/発売日未定	147
17	13	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK/6月27日	136
18	29	クォヴァディス2 惑星強襲オヴァン・レイ	グラムス/4月4日	134
19	新	街	チュンソフト/今夏予定	133
20	14	サイバーボッツ-フルメタルマッドネス-	カプコン/3月28日発売	131
21	19	スレイヤーズ	角川書店/発売日未定	123
22	23	リアルサウンド	WARP/今夏予定	116
23	18	超時空要塞マクロス~愛おほえていますか~	バンダイ/今春予定	103
24	33	センチメンタル・グラフィティ ファーストウィンドウ	NECインターチャネル/4月4日	100
25	44	エイナスファンタジーストーリー ザ・ファーストボリューム	メディアワークス/3月28日	96
26	22	プロ野球グレイテストナイン'97	セガ/3月28日	93
27	28	レイヤーセクションII (仮称)	メディアクエスト/今夏予定	90
28	21	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ/3月20日	89
29	27	ザ・コンピニ~あの町を独占せよ~	ヒューマン/3月20日	88
30	20	ダービースタリオン (仮称)	アスキー/発売日未定	86

OTHER CHECK! COMING SOON!!

13 ラングリッサーIV



37 銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング・エンジェル~



今号は「ユナ」のアドベンチャー版が、ついにサターンに移植される。期待が高まる。

SEGA SATURN

読者参加型企画

ALL SOFT READERS CHECK!

セガサターン

Weekly

読者レース Vol. 44

読者のみなさんからの投票で、発売済みの全サターンソフトをリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回は注目の作品にまぎれて意外な穴馬が出現してるぞ……?

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください(今号の締め切りは3月20日、隔日発行有効です)。

↓オッズ表サターンA 3月7日現在発売済み
サターンソフト総本数:536本

順位	名前	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦(ソフト本編/特選版)	ADV	9.4822
2	2	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.4242
3	3	真紅の狼	SHT	9.3712
4	4	バーチャロン FOR SEGA NET	ACT	9.3636
5	5	バーチャファイター2	ACT	9.3182
6	6	世界の車窓からII(スライム-アルプス山道の旅-)	ETC	9.2857
7	7	NIGHTS(ナイト)	ACT	9.2578
8	8	パンツァーラグーンツヴァイ	SHT	9.2054
9	9	たいな♡あいらん	ADV	9.1891
10	10	ボリスノーツ	ADV	9.1811
11	11	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.1785
12	12	西暦1999 フラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	9.1764
13	13	アイドル選手スーチャーパイII(X指定)	TAB	9.1565
14	14	レイヤーセクション	SHT	9.137
15	15	パップ・ブリーダー	SLG	9.1363
16	16	FIGHTERS MEGAMIX(ファイターズ メガミックス)	ACT	9.1331
17	17	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1252
18	18	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.1125
19	19	ストリートファイターZERO2	ACT	9.0961
20	20	GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0704
21	21	SEGA AGES ファンタジーゾーン	SHT	9.0666
22	22	電脳戦機バーチャロン	ACT	9.0594
23	23	バーチャファイター	ACT	9.057
24	24	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.0327
25	25	魔法騎士レイアース	A-RPG	9.0191
26	26	ワールドアドバンス大戦略-鋼鉄の戦艦-	SLG	9.0187
27	27	バーチャコップ	SHT	9.0124
28	28	プリンセスメーカ2	SLG	9.0037
29	29	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9883
30	30	ファイティングパイパーズ	ACT	8.9715
31	31	Christmas NIGHTS(クリスマスナイト) 冬季限定版(限定品)	ACT	8.9568
32	32	グライアス外伝	SHT	8.95
33	33	戦国ブレード	SHT	8.9484
34	34	井出洋介名人的新美術家展	TAB	8.9285
35	35	エネミー セロ	MOV	8.9283
36	36	バーチャコップ2	SHT	8.9253
37	37	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9155
38	38	ワールドアドバンス大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9076
39	39	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.9022
40	40	タクティクスオウガ	RPG	8.8963
41	41	サクラ大戦(ソフト本編/特選版/1/カセット/ROM版/限定ダブルパック)	ACT	8.8646
42	42	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.8389
43	43	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8279
44	44	三國志V	SLG	8.795
45	45	きんぎょさんパニー プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.779
46	46	パンツァーラグーン	SHT	8.7663
47	47	デジタルピンボール-ラストグラフィエーターズ-	PIN	8.7612
48	48	ウイニングポスト2 プログラム96	SLG	8.745
49	49	エターナルメロディ	SLG	8.7442
50	50	ストライカーズ1945	SHT	8.7317
51	51	バーチャファイター リミックス	ACT	8.7244
52	52	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.7192
53	53	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.6989
54	54	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.6875
55	55	同級生II(18歳以上推奨)	ADV	8.6738
56	56	信長の野望 天翔記	SLG	8.6632
57	57	ウクライナ 花組通信	ETC	8.6491
58	58	デイトナUSA	RAC	8.6281
59	59	TOMB RAIDERS(トゥームレイダーズ)	A-ADV	8.6122
60	60	ぶよぶよSUN	PUZ	8.6056
61	61	シャイニング・ザ・ホーリアーク	RPG	8.5829
62	62	ときめきメモリアル-forever with you-	SLG	8.5718
63	63	三國志英傑伝	SLG	8.5692
64	64	ドラゴンフォース	SLG	8.5654
65	65	ストリートファイターZERO	ACT	8.5597
66	66	機動戦士ガンダム外伝II 蒼き流星のシャロ	SHT	8.5486
67	67	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.537
68	68	THOR-神皇正統記-	A-RPG	8.5364
69	69	伝説のオウガバトル	S-RPG	8.5342
70	70	テカスリット	SPT	8.5302
71	71	ラングリース(スペシャルパッケージ)	SLG/RPG	8.5263
72	72	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5234
73	73	Jリーグプロサッカーをつくろう!	SLG	8.5202
74	74	ザ・ハイパーゴルフ-デビルスコース-	SPT	8.5116
75	75	グレイウス DELUXE PACK	SHT	8.5111
76	76	マスターズ 通かなるオウガスタ3	SPT	8.5
77	77	ビクトリーゴール96	SPT	8.4978
78	78	テラ・ファンタスティカ	S-RPG	8.4917
79	79	ハイパーデュエル	SHT	8.4848
80	80	サンダーフォースゴールドバック2	SHT	8.4838
81	81	バスルボブル2X	PUZ	8.4761
82	82	メタルブラック	SHT	8.4757
83	83	ガーディアンヒーローズ	ACT	8.449
84	84	機動戦士ガンダム外伝II 機神のブルー	SHT	8.4464
85	85	SEGA AGES VOL.2 スペースハリヤー	SHT	8.4413
86	86	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.4347
87	87	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.4324
88	88	ゆみみみくすREMIX	ADV	8.4081

順位	名前	ソフト名	ジャンル	全投票平均
89	89	ケケケの鬼太郎 妖怪珍奇譚	ADV	8.4
90	90	真・女神転生 デビルサマナー 黒魔全書	ETC	8.3986
91	91	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ~スクリューに挑戦~	SPT	8.3896
92	92	グレイテストナイン96	SPT	8.365
93	93	メタルファイター MIKU	ADV	8.3629
94	94	バーチャファイターキッズ	ACT	8.3393
95	95	3X3 EYES ~魔眼公主~S	ADV	8.3346
96	96	ダイナマイト刑事	ACT	8.3154
97	97	太陽志彦伝II	SLG	8.3096
98	98	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.3095
99	99	ブラストウインド	SHT	8.3076
100	100	実況おしゃべりパロディウス-FOREVER WITH ME-	SHT	8.3015
101	101	アイドル選手スーチャーパイリミックス(X指定)	TAB	8.3
102	102	ダークセイバー	A-RPG	8.2931
103	103	マルチランナー-銀河少女警備隊2000-(通常版/限定版)	SLG	8.2758
104	104	BATSLIGUN	SHT	8.2549
105	105	はくはくアニマル-世界飼育係選手権-	PUZ	8.2516
106	106	橋上パロディウス2! DELUXE PACK	SHT	8.251
107	107	女子高生の放課後...まぐろ	PUZ	8.25
108	108	マジカルドロップ2	PUZ	8.238
109	109	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2368
110	110	きわんからあ己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.2363
111	111	クロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	8.2173
112	112	神の国エルバード	ADV	8.2079
113	113	たいな♡あいらん 予告編	ETC	8.2
114	114	おしゃべりレインズ?	ACT	8.2
115	115	ガンバート	SHT	8.188
116	116	スーパーバスルファイターII X	PUZ	8.1875
117	117	ROOM MATE-井上淳子-	ETC	8.1818
118	118	心霊戦線 太郎丸	ACT	8.1764
119	119	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.1643
120	120	サターンボンバーマン	ACT	8.1576
121	121	アンジェリークSpecial	SLG	8.1555
122	122	スナッチャー	ADV	8.1547
123	123	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1485
124	124	バトルバ	RAC	8.1481
125	125	本音II ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1319
126	126	機動戦士ガンダム	SHT	8.1231
127	127	2度あることはサンドアール	ETC	8.1205
128	128	金沢料理	TAB	8.1
129	129	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0998
130	130	誕生S-Debut-(18歳以上推奨)	SLG	8.08
131	131	水戸黄門-風雲再起-	ACT	8.0645
132	132	MYST	ADV	8.059
133	133	ときめきメモリアル-年下の天使たち-(X指定)	TAB	8.056
134	134	水戸伝 天命の誓い	SLG	8.0555
135	135	Wizards' Harmony	SLG	8.0437
136	136	料理まつり	TAB	8.0289
137	137	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.0
138	138	フルトン セナ パーナルトーク-Message for the Future-	ETC	8.0
139	139	F-1 Live Information	RAC	7.9854
140	140	The Tower	SLG	7.9938
141	141	リアルアウト 機動戦線	ACT	7.9638
142	142	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-パイ・チェン-	ETC	7.9607
143	143	プロ麻雀 碁S	TAB	7.9415
144	144	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-結城晶-	ETC	7.9375
145	145	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-藤堂-	ETC	7.9333
146	146	セクシーパロディウス	SHT	7.9264
147	147	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-ジャッキー・ブライト-	ETC	7.9263
148	148	月夜花燈-TOHICO-	ADV	7.9022
149	149	神KING THE SPIRITS	RAC	7.8847
150	150	サムライスピリッツ 轟轟紅蓮軍(ソフト本編/ROM版)	ACT	7.8633
151	151	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	7.8591
152	152	エレベーターアクションリターンズ	ACT-SHT	7.8571
153	153	リグロート サーガ2	S-RPG	7.8518
154	154	ギャルスバニックス	A-PUZ	7.8461
155	155	FEDA-リメイク-エンブレム オブ ジャスティス-	SLG-RPG	7.836
156	156	天地を喰らうII-虚無の戦い-	ACT	7.826
157	157	ときめきメモリアル対戦はするたま	PUZ	7.8251
158	158	宝蔵ハナカケラ Perfect Collection 18歳以上推奨	ETC	7.8247
159	159	機神正統記 活劇編	ACT	7.8048
160	160	三國志IV	SLG	7.8011
161	161	ワールドシリーズベースボールII	SPT	7.8
162	162	DIGITAL DANCE REMIX-音楽家集「コンビニ専売」	ETC	7.7948
163	163	ウィザードリィIII & IV コンプリート	RPG	7.7906
164	164	機動戦線(スチールダム)(通常ケーブル版/ソフト本編)	SHT	7.7692
165	165	ビクトリーゴール	SPT	7.768
166	166	クロックワークナイト-ペパラー-の権限-	ACT	7.7647
167	167	探偵神宮寺三郎-未売のルボ-	ADV	7.75
168	168	スタークスウィナー	ACT	7.7407
169	169	Dの食卓	ADV	7.7398
170	170	DX人生ゲーム	TAB	7.7222
171	171	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-影丸-	ETC	7.7173
172	172	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-うら ちん-	ETC	7.6875
173	173	ふふふふ	PUZ	7.6835
174	174	サンダーフォース ゴールドバックI	SHT	7.6829
175	175	ウイニングポスト2	SLG	7.6758
176	176	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.6666
177	177	クレイハットフォード	PUZ	7.6606
178	178	バーチャファイターCGポートレートシリーズ-サカバライアント	ETC	7.6604

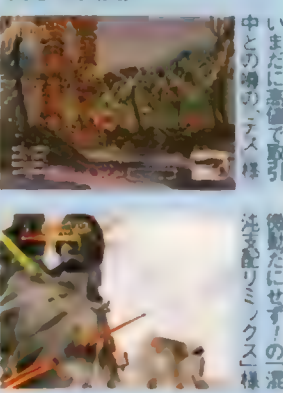
リメイクもの
オッズ表
サターン
A5位
復刻もの
それぞれ好評!

ここまでソフトが増えてくると、続編ものや復刻ものがたくさん出てきているようだけど、今週はセガ・エイジシリーズ最高のオッズで「ファンタジーゾーン」が登場。その一方で「世界の車窓から」がいきなり高オッズでランクイン。今後の動向が注目されるね。上位陣も荒れ気味だぞ。



オッズ表
サターン
B5位
妻のささやき...
痛快ノビスト
リミックス

今週は下位3帝王が拮抗したままホワイトホール(※表組を見れば意味はわかるぞ)をガッチリ形成。聖域に踏み行ったソフトは店頭価格高騰のウワサは本当か? 歴代帝王「デス超魔王」と「海岸女王」はいまだ高値。キミの勇気が試される(笑)!



【今週は予告ホームランかい?】「たいちょう……」「うーむ。もう冗談キツイわ。……はん……。1回の裏にバース、掛布、岡田の3連発やられたと思ったら、今週は予告ホームランかい……」「ホンマなら敬遠したいところやがのぉ……」「隊長。……で……。なんの話ですかソレ?」「ま、わかるやつならわかるやろ。ワシの喉さが」「ふん……」「おお……。テッドホールっちゅう手もあったか……。ククク」「たいちょう……コワイッす」「ウソッ。ワシはパンパンやで。心配すな」「いくでえ! マメたんっ!」「……隊長。そりゃ男どアホウですて」

↓オッズ表サターンB

順位	名前	ソフト名	ジャンル	全投票平均
170	177	アルバート・アインシュタイン LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6486
180	174	本格的プロ野球 激闘Special	TAB	7.647
181	185	提督の決断II	SLG	7.6451
182	175	Cubic Gallery	ETC	7.6428
183	176	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6423
184	178	ROBO-PIT	ACT	7.617
185	179	キング オブ ボクシング	SPT	7.6013
186	180	日知の謎・出・まくりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6
187	181	ワンダーストーム&ロートブラスター	ACT	7.5909
188	182	でる〜んてろろ	PUZ	7.5833
189	183	七つの秘宝	ADV	7.5833
190	184	アイトル魔省 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5736
191	187	リクロー トーカ	RPG	7.5578
192	188	ウニキングポストEX	SLG	7.5558
193	189	クロックワークナイト〜ヘパル〜の冒険 下巻〜	ACT	7.5535
194	190	SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5485
195	186	リンクル・リバー・ストーリー	A-RPG	7.5471
196	184	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5447
197	191	上海 万量の長城	PUZ	7.5363
198	192	シムシティ2000	SLG	7.5333
199	193	コシラ 列島冒険	SLG	7.5232
200	208	大運動会	SLG	7.5227
201	196	マスター オブ モンスターズ〜ネオジェネレーションズ〜	SLG	7.5187
202	204	バーチャファイターCGモード〜スーパースターズ〜	ETC	7.5121
203	194	セガ インターナショナル ヒストリー コール	SPT	7.5027
204	215	LULU	ETC	7.5
205	195	STREET RACER EXTRA	RAC	7.5
206	207	エイリアントロロジー	SHT	7.5
207	206	マイベスト フレッシュ〜エリカントロロジー〜	PUZ	7.5
208	197	野良猫ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5
209	200	バーチャルオープンテニス	SPT	7.4727
210	201	ザ・ロード	SLG	7.4651
211	203	ギャラクシーナイト〜ユニバーサルウォリアーズ〜	ACT	7.4615
212	202	RAY MAN レイマンII(エクストラウェーブを収録)	ACT	7.4545
213	205	水戸黄門	ACT	7.4341
214	209	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.4333
215	210	きんぎょくパニョー プルミエール(成人向け)	ADV	7.4328
216	212	ブルーシート〜奇聞秘録伝〜(18歳以上推奨)	RPG	7.4267
217	218	エアーマシメント96	SLG	7.4166
218	211	出たなフィンビーキャッチャー / DELUXE PACK	SHT	7.4114
219	214	バーチャファイターCGモード〜スーパースターズ〜	ETC	7.4054
220	213	ゲームパーク	SLG	7.3915
221	215	クロックワークナイト〜ヘパル〜の冒険 上巻〜	ACT	7.3823
222	221	空想科学世界カリバーホーイ	RPG	7.3768
223	217	アイトル魔省 スーパーバイ Special(MA18)	TAB	7.3664
224	218	寅次郎ハッフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3464
225	219	疾風魔主大作戦	SHT	7.3396
226	220	宝島 ハチスロ必勝法! 3	TAB	7.3333
227	222	ちびまる子ちゃんの対戦ばずるたま	PUZ	7.3253
228	226	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.3142
229	224	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.3125
230	225	マイティビート〜Mighty Hits〜	SHT	7.3125
231	230	バーチャファイターCGモード〜スーパースターズ〜	ETC	7.3035
232	228	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.2764
233	229	マーズ・ジョージとカリム・アブドゥル・ジャバーの冒険	SPT	7.2631
234	227	おまかせ! 道南屋(セイバース)	ADV	7.2558
235	231	スタームギア★マッシュ	ACT	7.25
236	232	幽霊大会II Special	TAB	7.25
237	233	くりんPA!	PUZ	7.2315
238	234	ソートとソーサリー	RPG	7.2187
239	235	幽霊同棲生Special(X指定) (プレミアムパック/ソフト専用)	TAB	7.1971
240	236	トラゴンボーズ 偉大なドラゴンボーズ伝説	ACT	7.1938
241	223	NISSAN PRESENTS オーバードライブGT-R	RAC	7.1666
242	237	GAME WARE VOL.1	ETC	7.1629
243	238	Destruction Derby (デストラクションダービー)	RAC	7.1578
244	241	緑水伝説アスタル	ACT	7.1566
245	239	フルー シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1551
246	240	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1531
247	243	ZORK I	ADV	7.1428
248	247	GOTHA II 〜天空の騎士〜	SLG	7.1363
249	242	ヴァーチャルハイトライド	A-RPG	7.1354
250	244	海賊大戦争	SHT	7.1111
251	261	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.0666
252	245	ロートラッシュ	RAC	7.0666
253	249	冒険物語(ドンパチ)	SHT	7.0232
254	248	GAME WARE VOL.3	ETC	7.0175
255	251	QUOVADIS クォーヴァディス	SLG	7.016
256	250	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.0119
257	122	Fighting Illusion 〜K-1 GRANDPRIX〜	ACT	7.0
258	246	ユニークウィングス スペシャル	SHT	7.0
259	253	ブリクダ大作戦	A-SHT	7.0
260	258	御河英治伝説	SLG	7.0
261	252	幽霊四姉妹 異世界物語(X指定)	TAB	7.0
262	255	ストリートファイターリアルバブル オンフィルム	ACT	6.9904
263	256	ときめき魔界/ラタイズ〜夢のてんばいビート〜(X指定)	TAB	6.9693
264	257	くっすんおよよ B	PUZ	6.9583
265	260	ワンダーネークII	SHT	6.9333
266	263	クリューチャーストック	SHT	6.8888
267	264	テトリスプラス	PUZ	6.8823
268	265	SEGA AGES VOL.1 電撃ガントアール	ETC	6.8787
269	259	ケックス	ACT	6.875
270	266	天地無用! 御前屋敷裏山けり(18歳以上推奨)	ADV	6.875
271	267	秘宝伝説	TAB	6.8571
272	262	SEGA AGES / 地下にイチャダントアール	QIZ	6.8461
273	268	THE 野村胡堂〜今夜は12回〜 18歳未満お断り	ETC	6.8358
274	269	ゲームの達人	TAB	6.8173
275	271	シーバス フィッシング	SLG	6.8
276	270	必勝パチンココレクション	SLG	6.8
277	273	天地無用! 御前屋敷にく〜CD-ROM for SEGA SATURN X指定	ETC	6.7821
278	254	渡月橋伝説 Mika Akitaka Illust Works (通常専用)	ETC	6.7647
279	274	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
280	276	ハンクオンGP'95	RAC	6.7637
281	281	水戸名人	TAB	6.7631
282	278	AQUAZONE for SEGA Saturn	SLG	6.7555
283	277	おーちゃんのおかしなロジック	PUZ	6.7317
284	279	PDウルトラマシニング	PUZ	6.7142
285	283	タライアスII	SHT	6.7073
286	280	EMIT Vol.2 一命がけの旗	ETC	6.7058
287	281	モータルコンバットII 完全版(X指定)	ACT	6.6981
288	284	エアーストーンチャー	RPG	6.6718
289	285	テレビアニメスラムダンク Love Basketball	SPT	6.6553

オッズ表の新しい見方! 初登場ソフトのオッズは、やや高めに設定されています。初登場から2ヶ月以内のソフトは、オッズはより低めに設定されています。

▲新着超穴馬馬紹介 みんながこれを持っていた? 忘れた頃に穴馬登場。

4着 NEW SOFT **バーチャロン FOR SEGANET**

セガ/96・12・31
2,800円(モデム専用)/ACT

全投票平均点 **9.3636**

本誌の平均点 —

熱い、とにかく熱い。通常版での分割画面対戦で、今ひとつ意図が足りないところがあったのがすべて解消された感じ。XBAND自体がちょい不安定なところがあるけれど、実際のプレイではまるでケーブル対戦しているような快適さ。カラーリング変更もでき、メディアカード付きだったら実質520円。心配なのは熱中しすぎての電話代のみか? (神奈川県・徳弘光彦・22歳)

6着 NEW SOFT **世界の車窓から「I」スイス編 ~アルプス登山鉄道の旅~**

富士通/96・12・6
4,800円/ETC

全投票平均点 **9.2857**

本誌の平均点 —

細かい部分は良いのだが、全体の流れで自分がどう進めばよいのかが、わかりにくかった。またナレーションの石丸さんのセリフをもっと多くしてほしい。シリーズ続編に期待したいです。(広島県・酒井直美・24歳) 窓から見えるスイスの風景は、かなり素晴らしい。ゲームをしていて、スイスに行った気分になしてくれる最高の一品。(岡山県・相原栄司・19歳)

◎新着本命馬馬紹介 毎度満足度の高いセガエイジス。安さも含めて大満足

21着 NEW SOFT **SEGA AGES / ファンタジーゾーン**

セガ/97・2・21
3,800円/SHT

全投票平均点 **9.0666**

本誌の平均点 **8.33**

完全移植+α。オプションの充実ぶりは目を見張る。アイテム値のインフレをOFFに設定できるから、ビギナーは価格を気にせず買物できるし、シューターは自機を大量に買い込んで夢の1億点を出すことも可能。(長野県・丸山理樹・25歳) やっぱリイデキ。トレース

モードの中に入っている3つのデータも、「あ〜あ、こういうやり方した!」と当時を思い出すものばかり。これだと攻略本いらすと思うほど。ただ、どうせならI、IIをカップリングで出してほしい。(岡山県・白神達久・24歳) 何年経っても、このゲームは面白い。移植も完璧で、オプションモードも多彩。特にサウンドモードの「ネーネーどうして?」がとてもGood! とても楽しい気分になった。(群馬県・金井義明・25歳) ハードの進化に関係のないゲームなので、今でも十分楽しめる。でも、こんなに楽しかったっけと思うのと「II」や「OPA-OPA」も入れてほしいのは残念。トレースモード3376ブロックは目が飛んだ。(長野県・平田信二)

◎新着対抗馬馬紹介 世界観や展開が変わった分、ファンからは賛否両論?

114着 NEW SOFT **重装機兵レイノス2**

メサイヤ/97・2・21
5,900円/ACT

全投票平均点 **8.2**

本誌の平均点 **7.0**

流い。とにかく流い。オーソドックスなアクションなのだが、自機のカスタマイズや洋モノのアクション映画風のスカした会話など、マニア心をくすぐる要素

満載。通信会話も邪魔にならない程度に入り、クリア後の会話も勝ち方によって変化するなど、細かな点も良い。難易度はそこそこ高いが、より完璧なプレイをし、武器を充実させることで対応可能。気になるのはズームアップ時の視界の狭さ。画面外からの攻撃というのがある。スティックな戦いを要求される為にプレイヤーを選ぶかもしれないが、アクション派は満足いく作品と思う。(北海道・石沢正明・25歳) 操作性は抜群だが、やや難しすぎるのでは? 0点ばかりでは気が滅入ってしまう。(神奈川県・秋山良・18歳)

●新着単穴馬馬紹介 完全移植+α。新しい味わいはなかなか芸が細かいぞ。

152着 NEW SOFT **エレベーターアクション リターンズ**

ピング/97・2・14
5,800円/ACT+SHT

全投票平均点 **7.8571**

本誌の平均点 **7.33**

古きよき時代のタイトーゲームの臭いがする作品。キャラが小さくて、ちまちました感じがするが、それも味と思えば。よく見ればアクションが結構細かく描かれているのがわかる。だからというわけじゃないけど、大画面でプレイするのが吉かな。スプラッターはもちろんONにしておきましょう。(埼玉県・夏目和人・27歳) 本編のオマケ(?)に収録されている、アーケード版の方をメインにしてほしい。あの変わったリニューアル版だけを見て、諦めてしまう人もいるのではないだろうか?(東京都・相模準一・27歳)

177着 NEW SOFT **クレオパトラフォーチュン**

タイトー/97・2・14
5,800円/PUZ

全投票平均点 **7.6666**

本誌の平均点 **7.33**

ミラを壁ブロックで囲んで消すというルールが把握しづらく、連弾まではなかなか頭が回らない。グラフィックや効果音、BGM等に捨てがたい味があるだけに残念だ。(大阪府・中瀬尚良・24歳) 意外に楽しめたという感じ。消し方がちょっと変わっていて最初は難しいが、キャラやBGMなどゲーム全体の雰囲気が良いので楽しい。高度な戦略を駆使して対戦するパズルと違って、単純にブロックを消すことや雰囲気を楽しむゲームだ。ただ、今時ハイスコアがセーブできないのはどうしたことだろう。(群馬県・松井孝・34歳)

【なんでも屋じゃ!】「たいっちょー!」「なんでも屋じゃ!」XBANDイベント・バーチャロシアン第2弾が、バーチャロン FOR SEGANETで開催されるっすーっ!」なにっ!……………ってハチよ、なんでも、ワシらがそれをここで告知するわけだ?」「いや、今号なんでもニュースに入りきらないそうで!」……本大会はネット上でのバーチャロン日本一を決定。予選は4月5日から9日間。本選は64の名が出場可能なお、これに向けてセガではモデム+PAD NIFTYインターネットブラウザ+XBAND版バーチャファイターリミックス+バーチャロン FOR SEGANET+メディアカード10度数のキャンペーンパック(15,800円)を売るそうじゃ!」「さすが隊長。切り替えがプロですわ!」「詳細は次号!」

新
オレの
推奨馬

Written by 千葉ちゃん

● 2月7
● '96-4-26
● 6,800円 (X)

本誌 7.66



人呼んで「金魚
の悲劇」編集者
次号をもってサ
タマカを引退

Vol. 9

風含情報
野々村病院の人
ひとくちメモ

エルフの記念すべきサターン参入第1弾ソフト。元はパソコンからの移植で、サターンではX指定ソフトとして発売。プレイヤーは悪名高き天才探偵となり、野々村病院で起きた事件の解明に動く。会話中に選んだ選択肢によって状況が変化していく分岐型の推理アドベンチャーで、マルチエンディングを採用。サターン版はオリジナル要素として登場人物が追加され、ハイパーリレーションで第1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、28、29、30、31、32、33、34、35、36、37、38、39、40、41、42、43、44、45、46、47、48、49、50、51、52、53、54、55、56、57、58、59、60、61、62、63、64、65、66、67、68、69、70、71、72、73、74、75、76、77、78、79、80、81、82、83、84、85、86、87、88、89、90、91、92、93、94、95、96、97、98、99、100、101、102、103、104、105、106、107、108、109、110、111、112、113、114、115、116、117、118、119、120、121、122、123、124、125、126、127、128、129、130、131、132、133、134、135、136、137、138、139、140、141、142、143、144、145、146、147、148、149、150、151、152、153、154、155、156、157、158、159、160、161、162、163、164、165、166、167、168、169、170、171、172、173、174、175、176、177、178、179、180、181、182、183、184、185、186、187、188、189、190、191、192、193、194、195、196、197、198、199、200、201、202、203、204、205、206、207、208、209、210、211、212、213、214、215、216、217、218、219、220、221、222、223、224、225、226、227、228、229、230、231、232、233、234、235、236、237、238、239、240、241、242、243、244、245、246、247、248、249、250、251、252、253、254、255、256、257、258、259、260、261、262、263、264、265、266、267、268、269、270、271、272、273、274、275、276、277、278、279、280、281、282、283、284、285、286、287、288、289、290、291、292、293、294、295、296、297、298、299、300、301、302、303、304、305、306、307、308、309、310、311、312、313、314、315、316、317、318、319、320、321、322、323、324、325、326、327、328、329、330、331、332、333、334、335、336、337、338、339、340、341、342、343、344、345、346、347、348、349、350、351、352、353、354、355、356、357、358、359、360、361、362、363、364、365、366、367、368、369、370、371、372、373、374、375、376、377、378、379、380、381、382、383、384、385、386、387、388、389、390、391、392、393、394、395、396、397、398、399、400、401、402、403、404、405、406、407、408、409、410、411、412、413、414、415、416、417、418、419、420、421、422、423、424、425、426、427、428、429、430、431、432、433、434、435、436、437、438、439、440、441、442、443、444、445、446、447、448、449、450、451、452、453、454、455、456、457、458、459、460、461、462、463、464、465、466、467、468、469、470、471、472、473、474、475、476、477、478、479、480、481、482、483、484、485、486、487、488、489、490、491、492、493、494、495、496、497、498、499、500、501、502、503、504、505、506、507、508、509、510、511、512、513、514、515、516、517、518、519、520、521、522、523、524、525、526、527、528、529、530、531、532、533、534、535、536、537、538、539、540、541、542、543、544、545、546、547、548、549、550、551、552、553、554、555、556、557、558、559、560、561、562、563、564、565、566、567、568、569、570、571、572、573、574、575、576、577、578、579、580、581、582、583、584、585、586、587、588、589、590、591、592、593、594、595、596、597、598、599、600、601、602、603、604、605、606、607、608、609、610、611、612、613、614、615、616、617、618、619、620、621、622、623、624、625、626、627、628、629、630、631、632、633、634、635、636、637、638、639、640、641、642、643、644、645、646、647、648、649、650、651、652、653、654、655、656、657、658、659、660、661、662、663、664、665、666、667、668、669、670、671、672、673、674、675、676、677、678、679、680、681、682、683、684、685、686、687、688、689、690、691、692、693、694、695、696、697、698、699、700、701、702、703、704、705、706、707、708、709、710、711、712、713、714、715、716、717、718、719、720、721、722、723、724、725、726、727、728、729、730、731、732、733、734、735、736、737、738、739、740、741、742、743、744、745、746、747、748、749、750、751、752、753、754、755、756、757、758、759、760、761、762、763、764、765、766、767、768、769、770、771、772、773、774、775、776、777、778、779、780、781、782、783、784、785、786、787、788、789、790、791、792、793、794、795、796、797、798、799、800、801、802、803、804、805、806、807、808、809、810、811、812、813、814、815、816、817、818、819、820、821、822、823、824、825、826、827、828、829、830、831、832、833、834、835、836、837、838、839、840、841、842、843、844、845、846、847、848、849、850、851、852、853、854、855、856、857、858、859、860、861、862、863、864、865、866、867、868、869、870、871、872、873、874、875、876、877、878、879、880、881、882、883、884、885、886、887、888、889、890、891、892、893、894、895、896、897、898、899、900、901、902、903、904、905、906、907、908、909、910、911、912、913、914、915、916、917、918、919、920、921、922、923、924、925、926、927、928、929、930、931、932、933、934、935、936、937、938、939、940、941、942、943、944、945、946、947、948、949、950、951、952、953、954、955、956、957、958、959、960、961、962、963、964、965、966、967、968、969、970、971、972、973、974、975、976、977、978、979、980、981、982、983、984、985、986、987、988、989、990、991、992、993、994、995、996、997、998、999、1000、1001、1002、1003、1004、1005、1006、1007、1008、1009、1010、1011、1012、1013、1014、1015、1016、1017、1018、1019、1020、1021

異なるHゲージじゃない!

アダルトゲームと言われている作品は世間からある種偏見を持たれがちだ。それは「18歳未満お断り」と区分けされているからこそ描写できる過激なHシーン(女の子が犯されるなんて当たり前)と、残酷なバイオレンスシーンが渾水のごとくモニターに映るからである。しかし「野々村病院の人々」はちょっと違う。もちろんお約束のシーンは当然あるし、心理的にキツイ描写もある。サターンでは「X指定」という区分けがされ、Hシーン見たさにプレイし始めた人も多いと思う。かく言う俺もパソコン版をプレイした動機はそれだ。しかし、やり始めるとHシーンもそのけで、「犯人は誰だ?」「ハッピーエンディングへの道程は?」と真剣に推理している自分がいた……。このゲーム、やり込むとHシーンが単なるオマケのようにさえ思えてくる(ストーリーにはちゃんと絡んでいるのだが……)。ではなぜ当初の目的を忘れ、こんなに熱中してしまうのか? それはシナリオの奥の深さと、コマンド選択によるマルチエンディングシステムの採用によるところが大きい。選んだ選択肢によっては登場しないキャラがいたり、見ることができないグラフィックが出てくる。それがハッピーエンドとなるか、バッドエンドになるかはすべてプレイヤーの手に委ねられている。これによりプレイヤーは主人公とシンクロし、悩み、考え、行動し、事件を解決し

ていく快感が得られるのだ。

安直なシステムとつまらないシナリオはアドベンチャーゲームでは致命的と言える。もちろん綺麗なグラフィックで見せるHシーンだけのゲームも論外。そのくらいでソフトが売れるなら、現在発売されているパソコンのHゲームのほとんどがヒットしているだろう。プレイヤーもバカではない、過激なHシーンだけでは注目こそすれ、「遊ばない」のだ。また、「野々村」のキャラは「野々村」というオリジナルゲームのために作られたキャラである。一般ゲーマーの認知度もそれほど高くもないままサターンに登場したが、それが上質のシナリオによって魅力的なキャラに仕上がっている。「野々村」は「人気のアニメキャラを使用」したり、「有名声優を起用」するだけで、安直な作り方をしている作品が多くなってきている現在の状況に喝を入れるべく、すでに提示されていた1つのアンチテーゼに思えるのは俺だけだろうか？



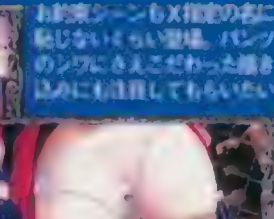
卷之四

check! 1度のプレイでは
真実は見えない!?

女の子たちは、それぞれ人には
言えない秘密を持っており、それが
事件解決への糸口となることもある。
エンディングは約20種類に
も及び、1回のプレイではすべて
のグラフィックを見ることは不可
能。アナタは何回目のプレイでハ
ッピーエンドにたどり着けるかな？



死生は、冥陽には互いが分る。活命の分かれ道になる重要な分岐も、さげばなく用いされている。よーく考えよう。



最近の読者のコメントは？

X指定をただ利用しただけのソフトが多かっただけに、ちゃんと作り込まれたデキになっている。プレイするとX指定への考え方が変わるかも。(岐阜県・多田聡)18禁の推理もののADVというと、一見「EVE」のようなが、出てくる女性が個性的でやりがいもある。オススメ。(東京都・坂田仁)

開発スタッフからオススメのお言葉

発売前は最後の18禁と色物扱いされたり、「地味」とまで言われたことも……。その後本格マルチを完璧かつスマートに表現できたシナリオ・システム・CGの三位一体ゲームと評価され、今ではよく「地道」と言われます(笑)。(開発部長 下田)



順位	発売日	ソフト名	ジャンル	金銭的年平均
290	2/8	AI神機	TAB	6.65
291	2/7	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.6363
292	2/8	シャイニング・ウィスタム	A-RPG	6.627
293	2/8	バーチャルオースタシ(X指定)	SLG	6.625
294	2/9	アイトル盛衰 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.6075
295	2/2	オフワールド インターセプターエクストリーム	SMT	6.6
296	2/2	マジカルポズ	PUZ	6.5862
297	2/1	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5764
298	2/4	EMIT Vol.1 ~時の道子~	ETC	6.5588
299	2/3	闘神伝5	ACT	6.5397
300	2/5	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.5
301	2/6	天地無用! 登校無用アニマジコレクション	ADV	6.5
302	2/8	ウイングアームズ~華麗なる華麗王~	SMT	6.4852
303	2/7	ゲームの達人?	TAB	6.4848
304	3/1	リターン・トゥ・ソーク	ADV	6.4666
305	2/9	ファイブロバビ プレイジングバトルノード	SPT	6.4576
306	3/1	ロックマンX3	ACT	6.4444
307	3/2	平成天才バカボンすすめ1バカボンズ	PUZ	6.3981
308	3/3	戦れつハンター	ADV	6.3921
309	3/4	ブラックファイアー	SMT	6.3913
310	3/5	ナイトストライカーS	SMT	6.3846
311	3/6	トラコンキール2 異界闘伝	ACT	6.3527
312	3/8	闘神伝URA	ACT	6.3404
313	3/7	バーチャルレーシング セカサターン	RAC	6.3394
314	3/9	銀翼"オールド"百木ウイス王決定版DX	QZ	6.3333
315	3/1	狂現の狼入ーキー・チンクアン・ムアー	ETC	6.3333
316	3/1	異域 夢見館 闇の真に鐘が	ADV	6.3283
317	3/1	銀面ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	6.3125
318	3/4	闘神伝3 逢かざる龍	ACT	6.2797
319	3/5	戦国盛衰	TAB	6.2631
320	3/6	デスロトル 陽地都市からの脱出(18歳以上推奨)	SMT	6.25
321	3/7	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	6.2307
322	3/2	メロディ・パレード"Legend of the personae" 巻1 "謎の謎	ADV	6.2156
323	3/18	信長の野望 リターンズ	SLG	6.2142
324	3/19	時 忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.1642
325	3/20	海岸テットビート	RAC	6.1562
326	3/22	GOTHAーイスマイリア戦役	SLG	6.1524
327	3/21	ハイパー30対戦バトルケース(通信ケーブル必要/ソフト必要)	ACT	6.1481
328	3/23	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1388
329	3/24	アロウ・イン・ザ・ダーク?	ADV	6.1372
330	3/25	EMIT Vol.3 ~秘にさよならを~	ETC	6.0925
331	2/2	TETRIS S	PUZ	6.0526
332	3/27	HYPER REVERTIONハイパーリヴァンション!	SMT	6.0434
333	3/26	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.9891
334	3/26	Race Drivin'	RAC	5.9571
335	3/33	ネオンテットカシノ	TAB	5.923
336	3/29	戦術科戦	TAB	5.923
337	3/30	NFLフューターバッククラブ'96	SPT	5.9
338	3/31	ゲームの達人THE上	PUZ	5.9
339	3/32	時空探偵DO~幻のローレライ~	ADV	5.8947
340	3/34	NINKUー忍空ー~情義と妖術の大激突!~	ACT	5.8163
341	3/35	BUG!ジャンプして、ふんつけちゃって、へっちゃんこ	ACT	5.8076
342	3/36	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7906
343	3/37	NIGHTRUTH"Maria"	ADV	5.7857
344	3/38	バーチャルカシノ	TAB	5.7826
345	3/39	ブレインバトルO	QZ	5.7826
346	3/41	フィッシング甲子園	SPT	5.75
347	3/40	The PSYCHOTRON 18歳以上推奨	ADV	5.7333
348	3/42	WanChai Connection 18歳以上推奨	ADV	5.6995
349	3/43	野球ーTRUE PINBALLー	PIN	5.625
350	3/44	ロジックパスル レインボータウン	PUZ	5.5806
351	3/45	麻雀伝説 天竺	TAB	5.5767
352	3/46	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.4705
353	3/47	GALJAN X指定	TAB	5.4666
354	3/48	ケイルレーサー	RAC	5.3816
355	3/49	麻雀激流血	TAB	5.3793
356	3/50	毎日定むらウイス書籍 ウイス365	QZ	5.35
357	3/51	オホイッとおへれけ	PUZ	5.327
358	3/52	超兄貴ー究極一男の最前線~(18歳以上推奨)	SMT	5.325
359	3/53	Break Thru!	PUZ	5.3225
360	3/54	ハイオクタン	RAC	5.3076
361	3/57	タイタロス	SMT	5.274
362	3/56	TAMA	ACT	5.2703
363	3/58	占星術師"その1"	ETC	5.25
364	3/55	FIFAサッカー'96	SPT	5.2307
365	3/59	トラえもん のび太と伝説の星	ACT	5.2003
366	3/60	ストリートファイターII ムービー	ETC	5.1888
367	3/61	学校のコワイな子 花子さんがきた!!	ETC	5.1034

↓次回出走予定馬パドック情報

気になる新作ソフトが発売される中、今週は一体みの感じも。今回もランクイン前に最速のチェックだ!!

?着 シミュレーションズ

ソフトバンク/97・2・7 5,800円/SLG	
予想 オッズ	6.43
本誌の 平均点	5.33

木を立てたり、橋を作ったり、動物の餌を振り分けたりするのは楽しいんだけど、それぞれのアイコンを出すのがめんどくさい。そこにまた、アクセスがかかるので、かなりイライラする。また、肝心のフィールドでの動物達のグラフィックがショボイのもX。(京都府・四方光治・18歳) 29型TVで見ているが、それでも字が小さく感じられる。(静岡県・小林克子・32歳)

?着 SEGA AGES/メモリアルセレクション Vol.1

セガ/97・2・28 4,800円/PUZ&ACT	
予想 オッズ	7.14
本誌の 平均点	5.66

なぜか「ペンゴ」だけデキが悪い。曲がアーケードと同じなのだが、どこかFM音くさい。他の収録ゲームは、ちゃんとPSG音してたのだが。それとタイトルにあったはずのSEGAロゴがない。そして妙にムズイ。スノーピーがACT.1から速くて、賢い(ペンゴを追尾してくる)のだ。マークⅢ版から移植を願っていただけに、がっかりしました。(福岡県・宮崎義一郎・27歳)

?着 官能高バトル'97 土屋全市&坂東正幸

イマジニア/97・2・28 5,800円/RAC	
予想 オッズ	7.71
本誌の 平均点	6.66

カーレースというより、町中を走る、普通の車のような感覚が良い。レインボーブリッジ等の景色もドライブしている気分になれるし、車の走りもなかなかリアルに感じられた。でも作作的に中途半端な感じがするので、もっとそこら辺を追求してほしい。また、コースが3つしかないのが残念。なによりドリフトボタンは邪道だと思う。(東京都・磯貝章夫・23歳)

?着 ふしぎの国のアンジェリーク

光栄/97・2・28 5,800円/TAB	
予想 オッズ	8.63
本誌の 平均点	6.66

ファンは必携ものです。ミニゲームも遊べるし、アドベンチャー風のイベントも豊富なので楽しめます。それに、ラブラブエンディングもあるので、繰り返しプレイしてしまおう。(東京都・浅井雅子・28歳) フルアニメーションのオープニング、ラブラブエンディングをいつでも見られる配慮が○。(栃木県・坂田淑子)

場外馬券場 高級馬主の声

- サターンに「バイオハザード」が移植決定。AM1 研の「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」……。なんか今年のサターンはゾンビづいてますな。(埼玉県・笹原啓司)
- 「ダイナマイト刑事」。……。あんな娘は助けたくねえ。(鹿児島県・木村敬吾・15歳)
- セガとバンダイが合併したら、CMで「セ〜パ〜」と言うと思っていた俺。(東京都・高木宏)

次号、新生エヴァ登場か?!

今週は復刻ものの新作ソフトが目立ったけど、次週はいよいよ新生エヴァが登場予定だ(といっても、まずはニューパッケージのほう。2nd Impressionは速報で)。また、完結を迎える「ガンダム外伝Ⅲ」の行方も速報で紹介予定だ。春に向けて、ますます読者レースに注目だぞ!

セガサターン
ソフト
総評

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	機種	周辺機器名	会場平均点
1	1	パーチャスティックプロ(セガ/24,800円)	9.7798
2	2	セガサターンキーボード(セガ/9,800円)	9.2857
3	3	リアルアーケードVF(ホリ/3,980円)	9.2231
4	4	セガマルチコントローラー(セガ/3,800円)	9.1503
5	5	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ/9,800円)	9.0344
6	6	セガサターンコードレスパッド(セガ/4,800円)	8.8061
7	7	SBOMジョイカード(ハドソン/2,480円)	8.7346
8	8	ファイティングスティックSS(ホリ/5,980円)	8.7369
9	9	セガサターンジョイスティック(セガ/5,800円)	8.6944
10	10	パーチャスティック(新製/セガ/5,800円)	8.7317
11	11	パーチャガン(セガ/2,900円)	8.6405
12	12	ファイティングコマンダーSS(ホリ/2,480円)	8.5265
13	13	セガサターンモデムセット(セガ/14,800円)	8.4603
14	14	セガサターンワープロセット(セガ/29,800円)	8.375
15	15	セガサターンコントロールパッド(セガ/2,500円)	8.2165
16	16	ファイターズスティックX(アスキー/3,580円)	8.0829
17	17	ファイターズスティックX ZERO2(カプコン/3,900円)	7.8928
18	18	SSプロコマンダー(オプテック/3,680円)	7.875
19	19	アナログミッションスティック(セガ/7,800円)	7.7608
20	20	ジャトルマウス(セガ/3,000円)	7.629
21	21	レーシングコントローラー(セガ/5,800円)	7.3669
22	22	アスキーパッドX(アスキー/2,580円)	7.25
23	23	SSジョイパッドDX(ビック東海/3,280円)	7.1451
24	24	サンサターンパッド(サンソフト/3,480円)	6.9882
25	25	スクリーンマウント・サイト(セガ/1,200円)	6.9411
26	26	パーチャスティック(セガ/4,800円)	6.4568
27	27	SGトルネードパッド(イマジニア/2,980円)	5.873
28	28	SGトルネードスティック(イマジニア/4,980円)	5.5

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、先週に引き続き好評発売中の「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」だ。話題の新作は、はたして何着で登場するか? 右の例のように書いてくれ。

今週の着順予想

引き続き「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」は何着だ?
[隊長さんの予想]ワレは先週も着てやったな。今回も同じで、1位の予想はオッズは約1.5倍、30着でいける。

3/14号予想「ファンタジーゾーン」は、両予想屋協会の初登場21着でした。正解者は全応募者の8.2156%の中、当選者3名は抽選の結果、北海道・戸島広也くん、岩手県・渡辺昌明くん、大阪府・池田祐子さんだ。おめでとう。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。「サタマガ」編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピッタリ賞なら2本!)あげるぞ。今回は、先週に続き「機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 戦かれし者」の予想をしてもらおう。完結編のこの作品は、はたしてどうなるかな? 右上の例のように書いてくれ。

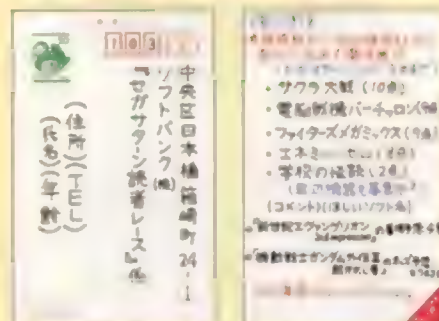
今週のオッズ予想

引き続き「機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 戦かれし者」は何点だ?
[隊長さんの予想]ま、先週と同じで、8.3695でいこかの。
[読者の予想]俺はもうちょっと上に、8.7968かな。

3/14号予想「重装戦機レイノス2」は、隊長さん超近似値の8.2で決着。それにならった近似予想者が多かった中、今回は神奈川県・神保雅洋くんと岡山県・宮田和也くんがピッタリ賞をマーク。二人にはソフト2本送るぞ。

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

ハガキの書き方例



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A: パワーメモリー&ジョイスティック、B: ワイヤレスコントローラー2個、C: ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ!)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送って。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は3月20日(消印有効)だ。

今月の特別プレゼント!

3つのコースから選択可能!

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのソフトを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしようぞ。

3/14号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は福岡県・皆川秀樹くん、滋賀県・伊沢弘樹さん、埼玉県・磯部正樹くん、栃木県・島田紀子さん、宮城県・松本伸也くんの5名だ。おめでとう。

原作・脚本・監督

長坂秀佳

街



サウンドノベルシリーズ第14弾 第1巻 | 1982年 | 原作を担当。代表作は映画「小説吉田学校」「ウルトラマンゼアス」、連続ドラマ「特捜最前線」「都立水産大学」など。脚本を担当。『街』は共同執筆で原作・脚本・監督を担当。

を語る!!

- チュンソフト
- 今夏発売予定
- 価格未定
- CD2枚組
- サウンドノベル

チュンソフトからこの夏発売されるサウンドノベルシリーズ最新作「街」。先週は、その発表会風景や、中村光一社長インタビューなどを掲載したが、今週は続報第2弾として、原作・脚本・監督を務める長坂秀佳氏が「街」のすべてを語るぞ。

構想5年

最初は3カ月ぐらいで書けると思っていた(笑)

——今回の「街」は、「第切草」の直後に構想が始まったそうですが、シナリオの大枠、複数の主人公で、渋谷を舞台にするという話はどのへんから出てきたんですか？

長坂 ■「第切草」が終わった後、中村(光一)社長から、次の話が出たんですね。で、当然そのとき「第切草2」みたいな話も出たんですが、どうせやるならパートⅡものより新しいものをやろうじゃないかっていう話になったんですね。その時にアイディアが3つほどあったんですが、そ

の中で一番社長が乗ってきてくれたのが、渋谷の街で100人の人間が7日間同時に行動しているドラマをやりたいんだって話だったんです。まあ、7日間という設定は長すぎるから、その後5日間に修正されたんだけど、「街」というタイトルで100人のドラマというのは面白いね、ということになって早速シナリオ作りに入ったんですね。それで、まずはどういう話ができるかいろいろ案を練って、執筆に入ったわけなんです。最初はどれぐらいで書けますかねって社長に聞かれて、「まあ、3カ月ぐらいですかねー」ってか言ったら、結果的に5年もかかって(笑)、迷惑かけっぱなしでしたね(笑)。ただ今回の「街」は本当に前例のない大執筆でして、一番多い時には20人ぐらいのシナリオライターが同時に書いていたほどなんです。で、撮影がやっと去年アップしまし

て、いま麻野さんをヘッドとするスタッフで仕上げに入ってます。本当に長い期間がかかりましたね。

——5年前という、ハードにそんな壮大な企画が実現できたのかどうか不思議なんです、そのへんはどのようなお話だったんですか？

長坂 ■中村社長って、契約関係に関してすごくしっかりしていて、今回の執筆に入る前にちゃんと契約書を交わしているんですね。で、最近じつは契約書を見直してみたんですが、契約書に書いてあったタイトルが「CD-ROM新作」ってなってたんですよ。僕自身、最初からタイトルは「街」だって言ってたんですが、それはまだ僕だけの仮題だったんで、契約書には「街」というタイトルは記載されていないんですね。でも、最初からこのソフトはCD-ROMでやるぞという中村さんの意志は明確に記されていたわけです。



雨宮桂馬

—今回は主人公“100人構想”ということで、いま公開されている雨宮桂馬以外にも主人公がいるわけですが、そのへんはゲーム上で、どのような区別があるのでしょうか？
長坂■じつは「お楽しみに」ということで、そのへんはあまり言わないようにしていますけど(笑)、各主人公に関しては、それぞれまったく違うストーリーが用意されていて、まったく違ったキャラクターの話になるということだけは言えます。最終的には、一定の時間軸とエリアの中で、その「街」の登場人物すべて(エキストラにいたるまで)が主人公

今までの刑事ものにはいない“おたく刑事”

になるドラマが見られるようにするというのが夢なんです、その前段階としては100人の主人公(つまり100のドラマストーリー)にまですることを一応のメドにしています。例えば、ひったくりがいて、ハンドバックが取られたとして、その事件が10人から20人だかの人間に影響してくるわけですよ。となると、さらに100人の体験は1000とか2000人とかに影響を及ぼすわけですね。今回は、例えば8人が合体して、八犬伝をやるというわけじゃなくて、1人1人が浦島太郎をやったり、桃太郎をやったりという感じで、独立して主人公として存在しているんです。だから、あるストーリーの主役をやっている人がいたとしても、他

の人のドラマではただのチョイ役にしかすぎないわけです。

—今までのところ、“おたく刑事・雨宮桂馬”の渋谷爆破予告のエピソードが代表として公開されていますが、他の主人公だとそのへんは？
長坂■他のそれぞれのストーリーの主人公の全員が、爆破事件にはほとんど、というより全く関わってこないですね。そんな事件が起こっているということすら知らずに自分の生活(自分のドラマ)を営んでいるわけです。ただ、例えば(弾弾排除のため)ドドドって警官の集団が監を走り去っていくとかいう現象はあるかもしれないし、ドラマが終わってからそれ(爆破事件)を知るとい人がいるかもしれないですね。

—雨宮桂馬というキャラクターは、どんなイメージからきてるんですか？

長坂■桂馬っていう名前は“ゲーマー”をもじってつけた名前なんですけど、このシナリオはうちの若い者が書いてるんですね。でもこいつがまだ若いせいか、無知ですっこんきょうで(笑)。でも、昔「特捜最前線」「刑事くん」なんかの刑事ものを200本以上も書いた僕から言くと、刑事の社会や警察機構のなんたるかを知らずに書いている部分が逆にすごくすごく新鮮に感じられるんですよ。刑事としてのへんなところは直させたつもりですが、キャラクターとしての桂馬には、新しい感性の刑事像みたいなものを期待してほしいですね。

渋谷の街

世の流行り魔りが一番象徴的な街

—発表会の席上では、タイトルの「街」というものには、何か思い入れがあるとのことでしたが？

長坂■昔から“ぎょうにんべん”の「街」という文字が好きでした。『街』と『町』というように、文字によって、規模が変化する文字というのは、案外少ないですし、『世界』って一口に言うよりも、『街』って言うほ

うが、何かそこにドラマが感じられるんですよ。例えば、今回は渋谷を舞台にしたから、じゃあ今度は新宿で作ろうとか、池袋で作ろうとか、いろいろありえたわけだし、そういう意味でなら、タイトルの「渋谷」とか「日本」とか「東京」なんてのもありえたわけなんです。でも、そんな具体的なタイトルよりは、『街』という言葉のほうが、僕には重みがあったんです。それから「街」という字は3つに分解できるところがすごい

なと思うんですよ。じつは僕の名前の「秀佳」の「佳」が「街」の中に隠されているという仕掛けになってるんですけどね(笑)。
—新宿とか池袋でなく、渋谷を「街」の舞台にしたのにも、何か意味がありそうなんです、そのへんは、いかがですか？
長坂■「街」は、渋谷の街しかなくて、それは最初からありましたね。渋谷っていうのは、ぼくが東京に出て来た時からずっと因縁の深い思い出深い街でして、今のパンテオンの地下で、まだ寄席とかやってた頃から馴染んでいた街なんです。当時は北沢の近くにアパート住まいをしていて、電車で往復10円。撮影所に勤めて、撮影所前の食堂であらゆるツケができたから、メシには困らなかったんですが、完成休暇というのがある。すると金がないから1日100円で暮らす方法を考えるわけです。まず10円で渋谷へ出る。30円でニュース映画を見る。50円でパンとコロッケを食う。10円で帰ってくる(笑)。そんなことをしてた街。渋谷っていう街はいちばん「現代」を感じる街、「現代」がこめられた街だと思うんです。栄えれば栄えたなりに、衰えればまたそれなりに「現代」。新宿、六本木、赤坂、銀座……それらのどことも違う。ハチ公がいて、スクランブル交差点があって、そこに

すごいドラマが交差してるんですよ。1日に何万にも人が行き交う、渋谷はそんな街だと思うんです。今回は入れてないんですが、じつは渋谷の坂を謎解きに使った別のドラマも(次回用)に用意してあって、脚本は完成しています。スクランブル交差点からそれぞれ伸びていく道玄坂、宮益坂。そこにもよく見ると何かがあるんじゃないかって思えるような。

今回の「街」では、各話を担当執筆したライター全員が、うまく渋谷を取り込んでいて、各話各話でいい味を出しているんです。一時は渋谷じゃなくて、三軒茶屋とか二子玉川とかにして、多摩川にも行けるような場面の变化を設定しようかなんて考えた、いっそのこと架空の街にしようとか、いろいろアイデアはあったんですがね。渋谷の街は5年経っても時代の最先端にいたし、また5年の間に渋谷の街もだいぶ変わってきましたよね。でも、渋谷は時代から取り残されるようなことはなかったし、やっぱり「街」は渋谷にして良かったなって思っています。



シズ

来年度分、再来年度分も進行中……

—最後に、長坂さんから「街」の楽しみ方とか、見てほしい部分、それとユーザーの方にメッセージなどを。長坂■ゲームの具体的な楽しみ方についてはプロデューサーの浅野(一哉)さんにお任せしている部分なんです。ぼくは自分を最初に面白いドラマ(ストーリー)を作って提供する役割だと思っています。どう遊ぶか

を考えるのは麻野プロデューサーの腕であると。ですが、今後2作、3作、4作とシリーズ化していくうちに、今度はオレにプロデューサー・監督まで全部やらしてくれって言うようなことがあるかもしれないですね(笑)。今回の各シナリオの話をするなら、すべて映画館に出してもひけはとらない水準になっていると思います。これが映像になったら、もっと良くなった。ハッキリ言って映画以上です(笑)。それだけ良質のもの

のなっていれば、小説にしようが、映画にしようが、ゲームにしようが、どういじったって面白くなっちゃうものだと思うんですね。ぼくら(この「第切草」チーム)は、いつも世界初の試みを目指して頑張っているから、絶対に損はさせません(笑)。値段の8倍以上はお得です(笑)。アメリカでは「ハリウッド(映画業界)」と「シリコンバレー(コンピュータ業界)」の結婚」と言うそうなんですけど、日本においてはこの作品がその大き

な第一歩となるはず。今回は多くの親しくしている製作会社に任せただけですけど、スタッフ全員、今度の仕事に大変な誇りを持っていますよ。このゲームは、100人主人公、100ストーリー(メインだけで、サブストーリーはその10倍以上)を目指します。100の次は200、300…スクランブル交差点に映っている群衆の一人一人すべてが主人公になるまで、永遠に影らむゲームです。ぜひご期待ください。

次週は監修の麻野一哉氏が街を語る



YUSAKU & NAGIの

1/60モーションも完全再現!

決してハデな動きは見せないものの、一步一步確実に前進しつつあるサターン版「ラストプロ」。今回はトミーと洋子を中心に状況をお伝えしたが、今回は見てのとおりに優作とナギの開発中画面をメイン



工藤 優作 YUSAKU KUDO

ライタースーツに身を包んだ主人公格のキャラ。三節棍という多関節武器を振り回す

にお届けしよう。「なんだ、またキャラだけか」などと思っているキミは気が早過ぎ。背景を絡めたキャラを早く見たいのは山々だが、まずはキャラクターのモデリング、そして武器を含めたモーションの全てがサターンで完璧に動くようにならないと……という開発スタッフの心意気がヒシヒシと伝わっ

てくる。その武器が「ラストプロ」の命であるということは、開発者ならずとも、「ラストプロ」に魅了された多くのファンならわかるはずだ。まだほかのキャラクターの開発状況に関しては未確認だが、今後も情報が入りしだい追って本誌でも紹介できるはずだ。

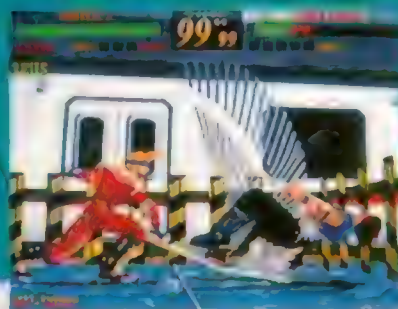
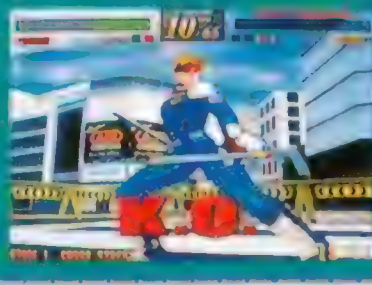
写真を見てももらえばわかるよう



アーケード版では?

三節棍を絡めた技以外にも、シールド・タックル・フルチューンなどの体当たり攻撃が最高に気持ちいい

作。特にショルダーなどは視点的切り替わりが激しいので、果たしてサターンで再現できるのか心配!



LAST BRONX

東京番外地

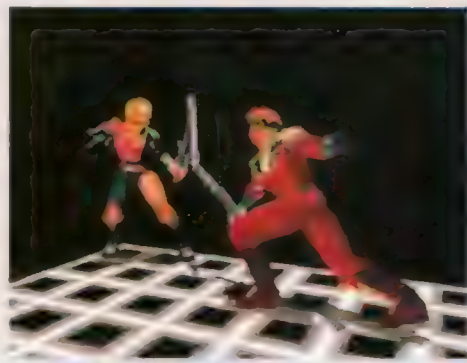
完成度:STEP1 (アーケード完全移植への道) 15%



●セガ●初夏発売予定●価格未定●対戦格闘ゲーム

まずはアーケード版の完全移植を目指すべく、着々と開発が進んでいるサターン版「ラストプロンクス」。その最新情報を一挙公開するぞ!

サターン版最新画面公開!!



このように、サターン版では、よりリアルな動きが実現されています。



このように、サターン版では、よりリアルな動きが実現されています。



第一目標はAC版完全移植!

に、キャラのモデリングは現在このレベルまでできている。参考にといいことでアーケード版の写真も掲載しておいたが、現状での再現性がいかに高いレベルであるかわかるはずだ。ちなみに前回紹介したトミーと洋子を含めた今回の

2キャラは、サターン上でコマンドも受け付け、簡単な対戦なら可能とのこと。当然、判定などの微調整はまだだろうが、早くサターン上で動く「ラスプロ」を見てみたいものだ。まず目指す目標は、アーケード版完全移植!

ライターからひとこと

ラスプロのスゴイところはキャラの動きだと思うんだ。あの息遣いか聞こえそうな動き、木刀で吹っ飛ばされた時の「普通死ぬだろ」的な技の重さ。サターン版はアーケード版のあの「重さと動き」を感じさせることができるだろうか、期待したい。サターンであの感覚が味わえるなら夏までだって余裕で待つね。(ポン吉)

完成度は
まだまだ上
がっていく!

豊饒 柳
NAGI HOZYO

西洋版十手のようなサイという武器を使用する女性キャラ。動きがすばやく、優雅な格好が特徴。

美しい格好には刺が萌える

YOKOとTOMMYはこんな感じです!

前回紹介したこの2キャラだが、その後はどうなってるの? という素朴な疑問を持っている読者のために、最新の洋子&トミーをお見せしよう。あまり大幅な変更はないものの、さらにアーケード版に近づいているのがうかがえる。武器の動きも含んだ基本的なモーションも入り、御覧のようにコマンドも受け付け、闘わせることも可能。完成度的にはかなりのレベルと言えるだろう。

さて問題はそのほかのキャラ及び背景、そしてユーザーが待ちこ

がれているオリジナル要素についてだが、残念ながらまだ現在では何もわかっていない。要望などがあったら、励ましのお便りとともに送ってあげるとイイかもね。というわけで、続報に期待!

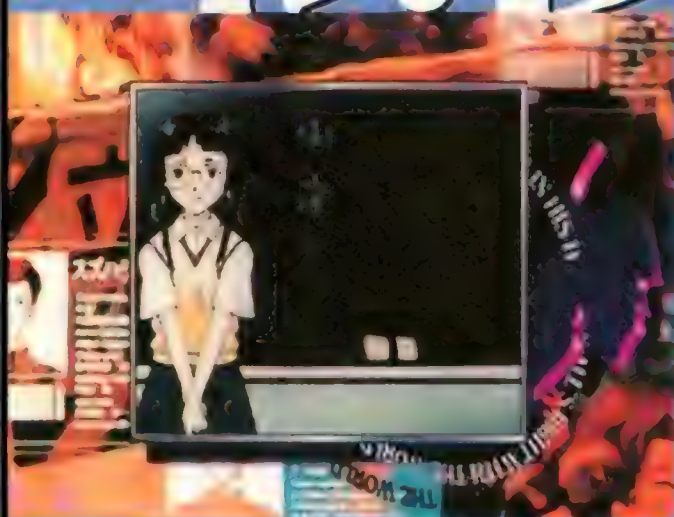


今後の動きに期待せよ!



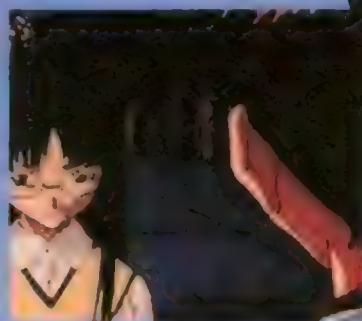
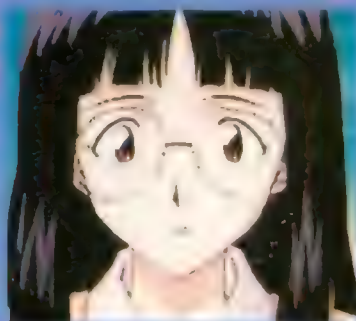
サブタイトルで明らかにされる

転校生の謎



発売されて1週間が経つので、多くの読者が着々と達成度を上げていることだろう。そこで、今回は本作のキーポイントとなっている山岸マユミのシナリオを見るためのポイントを紹介しよう。マユミのシナリオは大きく分けて、今回紹介する2つが存在する。2つのうち、特に重要なのは「福音を呼ぶための資格」。このシナリオでマユミの秘密が明らかになるのだ。さらに、このシナリオをクリアしたときに限って、エンディングで氷上恭子さんの「君が君で生まれた理由」が流れ、通常よりも長いエンディング（しかも、グラフィックもオリジナルのもの）を見られるといった豪華なものだ。今回の紹介では、前半の選択肢のルートと、後半でどの選択肢を選べばいいかというヒントを載せておくので、プレイするうえでの参考にしてほしい。

特報!!



**転校生のシナリオを見るには
序盤でこの選択肢を選んで進めよう**

右の2本のシナリオは前半の選択肢を選ぶルートが全く同じ「これだけの本、1人で読むの？」まで。最初の使徒との戦闘からシナ

リオによって、どの選択肢を選ぶかが異なってくる。後半の選択肢のルートに関しては、右頁の本文のヒントを参考にしてほしい。

「そうじゃないよ、ケンスケ」



「誰も見ない」



「転校生かあ……」



「うん、まあ、結果的には……」



「たまには図書館へも行ってみようかな」



「本を借りるのを手伝おうかな」



「これだけの本、1人で読むの？」



新世紀 100%
EVANGELION 2nd
Impression

●セガ●発売中(1月1日発売)●6,300円●アドベンチャー●シングルCD付き

マユミエンディング
ワンポイント・アドバイス

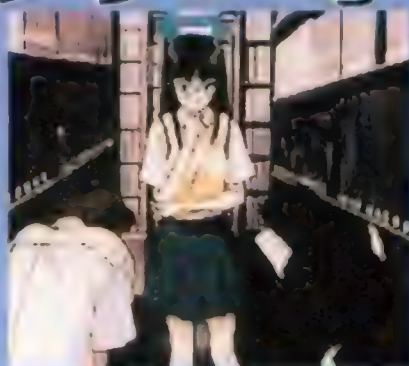
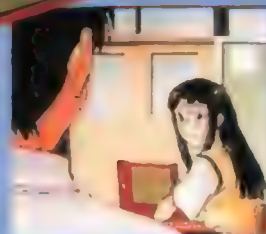
本文中に提示しているヒントでこのシナリオは見れると思うけど、それでも見れない人は、「戦闘シーンで近距離戦を選択して、マユミのイベントが自動発生するまでわざと負け続ける」「本屋の前でマユミに会う」「授業中の質問に正解する」「地球防衛バンドにマユミを誘う選択枝で、無理に誘わない」という点を確実に達成してみてね。他にもフラグはあるけど、あとは自力でがんばろう。無責任なようだけど、自力で達成したときの方が感動は大きいと思うよ。

「悲境、切り開いて」

本屋の前で……



偶然、本屋の前でシンジと会うマユミ。



熱唱するマユミ



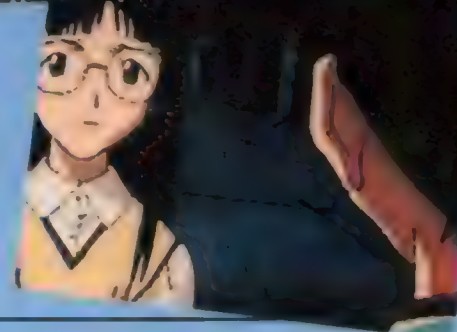
駆けつけるマユミ
そんなマユミが……



通常シナリオではマユミが普通の転校生として、シンジ達と知り合う、いわばマユミシナリオのノーマルバージョン?みたいなもの。シンジと仲良くなったマユミはシンジに説得されて地球防衛バンドに入る。新しい仲間との交流を深

めるが、使徒が再び攻めてくる。苦戦するシンジの下へ駆けつけるマユミだったが……。これが大まかなあらすじ。このシナリオを見るポイントは、まず、最初の使徒との戦闘で、2人で出撃。近距離を選択してわざと負け続ける。す

ると自動で転校生を助けるイベントが発生。戦闘後はネルフ本部へ行く選択肢を。授業中の質問にも正確に答える。地球防衛バンドへの誘い方は彼女の控えめな性格を考慮しよう。普通にプレイしていればこのシナリオの다가…

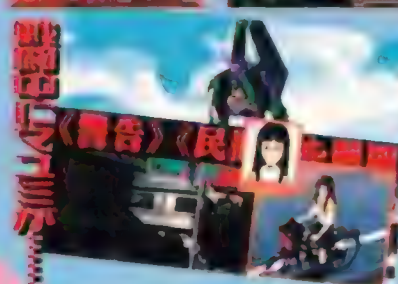


使徒襲来と同時期に転校してきた山岸マユミ

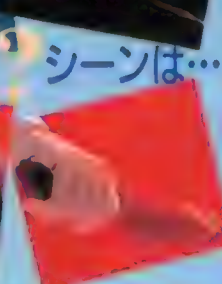
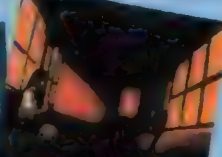
彼女の秘密は、以下のシナリオで明らかにされる……



シンジと話している最中に腹部に異常を感じるマユミ。この腹痛は一体?



この回想シーン……



腹痛の痛みがピークに! マユミの中で何が起きているのか?



マユミが腹痛を苦しめた!



この後の展開は君の目ぞ!!

このシナリオが本作での目玉となるシナリオだ。自分に似た性格のシンジと仲良くなるマユミ。だが、たまにおきる腹痛にマユミは何か不安なものを感じていた。そして使徒再来。苦戦するシンジを

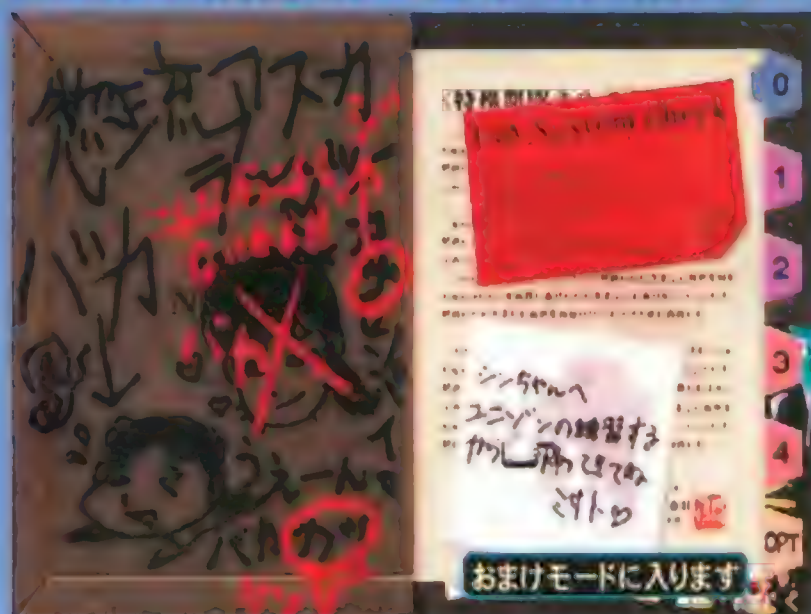
目の前にして、マユミは自分の中の秘密に気づき始めた……。このシナリオを達成するポイントは、最初の戦闘で単独で出撃。近距離戦で転校生を助けるイベントまでわざと負け続ける。後は上記のシ

ナリオとほとんど同じ。マユミと本屋の前で会い、授業中の質問にも正解し、地球防衛バンドに無理に誘わないようにする。その後の戦闘後のシーンでも、とにかくマユミに好かれるようにしてみよう。

「福音を呼ぶための資格」

続々見つかるオマケ要素! キミはいくつ見つけた?

アスカの落書きにミサトの添削が!!



以前紹介した、ネルフファイルのアスカの落書き。あの落書きに間違いがあるのに気付いたかな? あの落書きにはまだ秘密があって、達成

度が増すと、アスカの落書きにミサトが赤で添削するのだ。そんなに難しい条件じゃないので、気付いたら添削されてるパターンが多いだろう。

キミはユニゾン何パーセント?

50キャラがユニゾン・ゲーム

オマケ要素の中では目玉的な存在なのが、このユニゾン・ゲーム。ルールはいたって簡単。アスカの動作に合わせてミサトが指示するボタンを的確に押していくだけだ。1ラウンドが終了したら正解数と失敗数が表示され、プレイヤーのユニゾン%が表示される。ただし、アスカも間違えることがあるので、ユニゾン100%を目指すのはかなり至難の業かもしれない。ちなみに、タイトルになっているユニゾンとは、テレビ版の

「瞬間、心合わせて」でアスカとシンジがゲーム同様の特訓をしていたところからつけられたもの。服装もテレビ版のときと同じなうえに、背景にカレンダーまであるという趣きようだ。残念ながらユニゾン・ゲームの発生条件は現段階ではまだ明らかにされていない。さらに、このゲームにはまだ隠されている要素があるらしいのだが……?

まずは達成度を上げることに執着してみよう。

ポリゴン・エヴァをあらゆる視点で観賞できる、ポリゴン・ビューワーモード

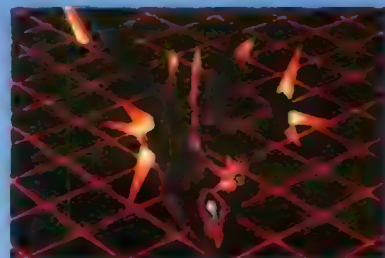
戦闘シーンで滑らかな動きを見せてくれるエヴァと使徒。そんなエヴァと使徒をあらゆる角度から観賞できるのがこのモードだ。カメラ視点を変更するだけでなく、拡大、縮小、さらには目的のキャラに好きなアクションをさせることもできる、かなりお得な内容になっているぞ。

ポリゴンビューワー

エヴァンゲリオン零号機(改)、初号機、式号機とゲスト使徒(威特・坊主)のビューワーです。好きな角度から好きなだけご覧下さい。



エヴァや使徒を動かして楽しもう!



リアルタイムでゆっくり観賞できなかった戦闘中のポリゴン・エヴァをここで観賞できる。アクション・ポーズではどこで使われていたのか分からないアクション・ポーズもあるけど、これは何?



これはアスカと同じ動きをして、二人のユニゾン度を高めるゲームです。私の指示にあわせて、ボタンを押していきましょう。

ラウンドの最初にアスカがお手本を見せるから、それをよく覚えて同じ動きをするのよ。……たとえばアスカが間違えていてもね。

完璧なユニゾン、期待しているわ。

めさせユニゾン! 特別強化訓練!!

これは、いかにアスカと一緒に動きをしてユニゾン度を高めるかというゲームです。最初にアスカがお手本をみせます。その時に動き、タイミングを覚えて、アスカと全く同じアクションをしましょう。

条件を満たせば、ネルフファイルにユニゾン・ゲームの項目が。そんなに難しい条件じゃないので、もうプレイしてる人もいるのでは?

おまけ・ゲームワンポイント・アドバイス

ユニゾン・ゲームの条件? こめん、それはまだ秘密なの。ちなみにオマケ要素は他にもまだあるよ。例えばユニゾンゲームに「め」があるとか、アスカのモードとか、ポイントは一、とにかくおまけをやり尽くすこと、た、た、



ゲームが出来る前に、アスカがお手本を見せてくれる。お手本では簡単そうだけど……

ユニゾン度 60 %

4年間の沈黙を破り 伝説のシューティングが姿を現す!

セガの16ビットゲーム機メガドライブに発売され、ユーザーを興奮の渦に巻き込んだ「サンダーフォース」シリーズ。その最新作が、ついに登場する。横スクロールという基本スタンスはそのままに、サターンならではの演出がなされた「サンダーフォースV」。まずは第一報として開発中の画面をお見せしよう。

THUNDER FORCE V

サンダー
フォースV

SPECIAL
特報!!
REPORT

- 今夏発売予定
- 価格未定
- 全年齢推奨

RVR-01

人類救済の鍵を握るプレイヤー機「ガントレット」。冥王星外部で発見・回収された戦闘兵器 Rynex（前作「サンダーフォースIV」の自機）の残骸から産み落とされた有人超高度小型戦闘機である。

SPECIAL COMBAT TEAM "THUNDER FORCE"
Refined "Vastrel" Replica. RVR-01

"GAUNTLET"

西暦2150年。
人類の生存を賭け特殊戦闘機部隊
による作戦が開始された

「サンダーフォース」シリーズは、1987年にメガドライブで発売された「サンダーフォース」以来、4年間の沈黙を経て、ついに「サンダーフォースV」がメガドライブで復活する。本作は、前作「サンダーフォースIV」の自機「Rynex」の残骸から産み落とされた有人超高度小型戦闘機「ガントレット」が、人類の生存を賭けた特殊戦闘機部隊による作戦を開始する。本作は、横スクロールシューティングゲームであり、プレイヤーは「ガントレット」を操作して、敵機と戦っていく。本作は、セガの16ビットゲーム機メガドライブに発売される予定である。

本作は、セガの16ビットゲーム機メガドライブに発売される予定である。本作は、横スクロールシューティングゲームであり、プレイヤーは「ガントレット」を操作して、敵機と戦っていく。本作は、セガの16ビットゲーム機メガドライブに発売される予定である。

本作は、セガの16ビットゲーム機メガドライブに発売される予定である。本作は、横スクロールシューティングゲームであり、プレイヤーは「ガントレット」を操作して、敵機と戦っていく。本作は、セガの16ビットゲーム機メガドライブに発売される予定である。

本作は、セガの16ビットゲーム機メガドライブに発売される予定である。本作は、横スクロールシューティングゲームであり、プレイヤーは「ガントレット」を操作して、敵機と戦っていく。本作は、セガの16ビットゲーム機メガドライブに発売される予定である。

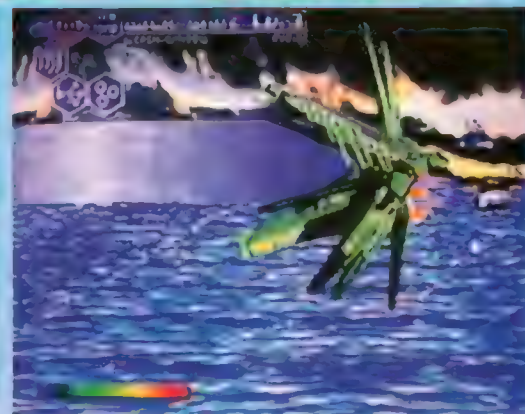
サンダーフォースシリーズ最新作の

ゲームのタイプは、シリーズ作の「サンダーフォースⅢ」、「Ⅳ」と同様、2D強制横スクロールというオーソドックスなもの。特に基本的なシステムは、「Ⅳ」を継承し、ステージ中に次々と登場する敵や、巨大ボスとの激しい戦闘が繰り広げられることになる。ステージ構成も同様で、いくつかのエリアに区切られた1つの惑星（今回は地球）を舞台に

戦闘が展開する。ステージの順番をセレクトするシステムも健在。ただし、全何ステージとなるのかは現時点では未定だ。

パワーアップ方法も、シリーズのファンにはおなじみのもの。つまり特定の敵を破壊することで、アイテムが出現。それを探ることによって武器が増加／パワーアップしていくこととなる（詳しくはウェポンセレクトの項を参照）。得点システムとしては、敵を高速でせん滅することで得点が増す「ハイテンポボーナス」が導入されている。ゲームが上達するほどに、得点が上昇曲線を描いて増えていく、シューティングマニア泣かせ(?)のシステムだ。

シリーズ中最大の進化となるのが、ポリゴンの採用だ。「Ⅴ」では、自機ガントレットを始め、敵キャラクターや背景などの描画には、ポリゴンが使われている。いままで実現できなかったキャラクターや背景の動きなどが実現されている。また、ステージ途中での視点変更による演出も用意される予定だ。



極限での選択ウェポンセレクトシステム

サンダーフォースシリーズに、一貫して受け継がれているのが、この「ウェポンセレクトシステム」だ。自機には標準装備として、前方攻撃用の「ツインショット」と、後方攻撃用の「バックショット」が用意されている。この2種類の攻撃に加え、アイテムによって装備される「ウェーブ」、「フリーウェイ（いずれも仮称）」、「ハンター」と、計5種類の武器が登場する。これらの武器は、プレイヤーが任意で切り

替えることができる。すべての武器を局面ごとく使い分けることが、ゲームの難易度を左右することとなるのだ。

また、クロウと呼ばれる自機の周りを巡るオブションを最大3個まで装備することが可能だ。クロウ自体は、敵の通常弾を消すことができることに加え、パワーアップアイテムを兼ね、装備しているクロウの数によって、自機のショットパワーが3段階に強化されてゆくようになっている。



TWIN SHOT

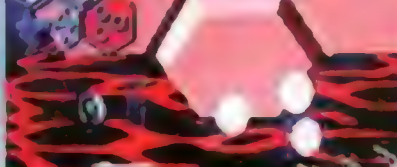
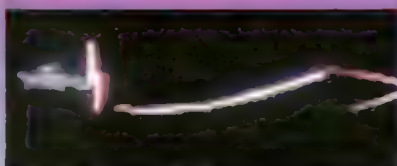
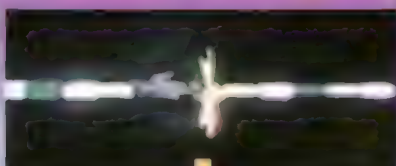
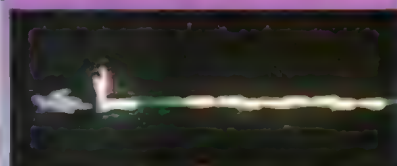


TWIN SHOT

BACK SHOT

WAVE

HUNTER



HUNTER

鼓動を聞け!!



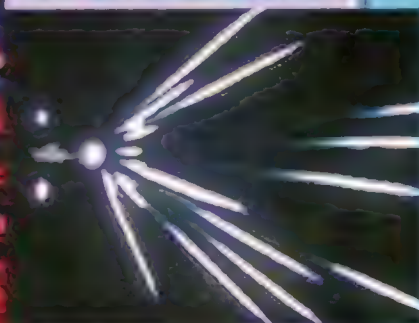
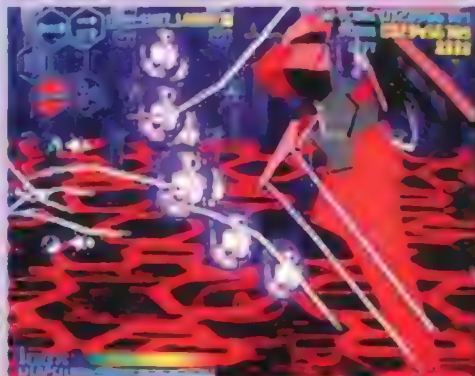
新たなる力!「オーバーウェポンシステム」

「サンダーフォースV」となって新たに
加わった攻撃システムとして、「オー
バーウェポン」がある。これは、画面左下
のメーターを消費することで、装備して
いるショットの超強化バージョンを撃ち
出すもの。下の写真を見てもらえればわ
かるように、非常に派手が強い攻撃

方法となっている。

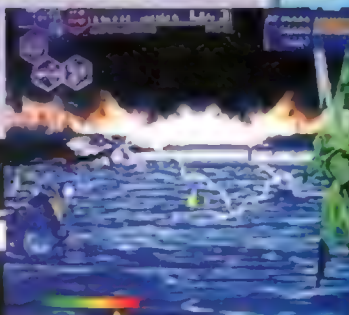
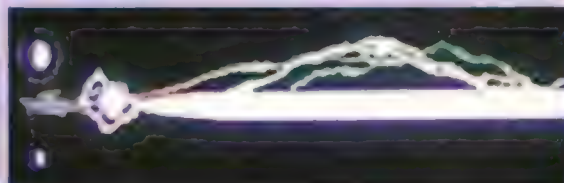
使用条件としては、クロウを1つ以上
装備している(ショットレベル1以上)
が必要とされ、メーターの残量分を
使用することができる。メーターは時
間を追うごとに回復していくのに加え、
他の回復方法も用意されているらしい。

HUNTER [OVER WEAPON]



TWIN SHOT [OVER WEAPON]

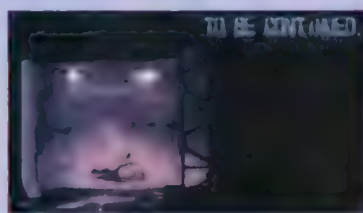
前方、後方のショットを同時、自在に発射する。
このオーバーウェポンは「サンダーソード」と呼ばれている。



「TO BE CONTINUED」の 約束を守らなきゃいけないでしょう

「サンダーフォースV」開発スタッフ インタビュー

「前作 サンダーフォースIV が“続く”
で終わってるんですよ。もう、早く出
さなきゃいけないと思いながらも5年
近くも年経って(笑)」と新井開発室長
は語る。いよいよ始動した「V」開発
の舞台裏をインタビューで探る



新井 スタッフも数タイトルを開発し、
環境に慣れてきたので、そろそろかと。
編集部 シリーズらしさと言うのはどの
辺りに生きてくるのでしょうか。
新井 結局シューティングですので、自
機に関するレスポンスですね。プレイし

て、コンコンって武器を選んで画面で切
り替えてくってところがシリーズを
通しての面白さ、命ですから。
編集部 ポリゴンを使うことで、スプラ
イトを使ったシューティングと、どのよ
うに変わってくるのでしょうか。

シューティングにこたわるテクノソフト

メガドライブの時代から、数々の名作ソフトを世に送り
出し、根強いユーザー人気を誇るテクノソフト。その所在
地は九州の佐世保市である。開業時期は古く、1980年2月
に「佐世保マイクロコンピューターセンター」として設立
したことに始まる。以降、パソコン用のOSやゲームソフト
を次々と発表し、ユーザーに「九州にテクノソフトあり」
と言わしめることとなる。コンシューマ用ソフトとしては、
1989年に、メガドライブ用の「サンダーフォースⅡMD」が
初作品。九州圏内から有力なクリエイターが集う所でもあ
る。自社ビルは佐世保湾が一望できる高台の上にあり、そ
んな景観がビジュアルに生かされているのかもしれない



サンダー

新井 どちらかという、あまりギャッ
プが出ないように。そこで差別化するん
ではなくて、ポリゴンになっても「バタ
ーンゲー」と同じようなアクションで
プレイできる方がいいと思うんですよ。
編集部 ては、ユーザーにしてみれば、
今までと同じ感覚で楽しめるかと。
新井 そうですね。3Dゲームというの
は、自由度が高い反面、何をしたいの
か解らないというのがあると思うんです。
そこが魅力でもあるんですが、それでス
トレスが溜まってしまうかもしれない。そ
ういう面では、2Dに徹する方がゲーム感
がわかりやすい。だから、基本的には
2Dで行く方向で考えています。
田中 その一方でポリゴンを使うのは、
好きなところから好きな様に見られるっ
というメリットがあるから、それを演出
面で最大限に生かそうと考えているんで

す。ボスの登場時とか、ゲーム中で演出
的に上手く見せられないか試しています。
新井 シューティングだから難しいとか、
遊べないという先入観で触らないのはも
ったいないと思うんです。このシリーズ
がマニアックと言われていたのは、難易
度が高かったりという点もありますけど、
グラフィックやサウンド、バックストー
リーが大人好みってだということもあると思
うんです。そういった部分に興味を持っ
て、「V」の世界観を感じてもらえたら
嬉しいですね。

編集部 開発は順調ですか。
新井 現段階では40%程度なんです。開
発側としてはできるだけ完成したものを
見てもらいたいのですが、見たいという
ユーザーさんの声には応えたい(笑)。
それでゲームショーに出展しようとかん
ばっていますので、期待してください。



MANX TT SuperBike

マンクスTT SuperBike

いよいよSS版「マンクス」発売間
近 / マシンの基本挙動、ラクシ
ーコーストを早くも徹底攻略 /

●セガ●3月14日発売予定●5,800円●レーシングゲーム
●レーシングコントローラー/マルチコントローラー対応

ついにサターン版完成!!

発表から数カ月後には発売とい
う、驚きのスピード移植のサタ
ーン版「マンクスTT」。その前から開
発していたとしても、希にみる短
期間での移植といえるだろう。気
になる移植のデキも前号のレビュ
ーにもあるように決して悪くない。
あのバイク型キャビネットがあれば
アーケードそのままといっても
過言ではないほど「マンクスTT」
としての完成度は高い。というこ



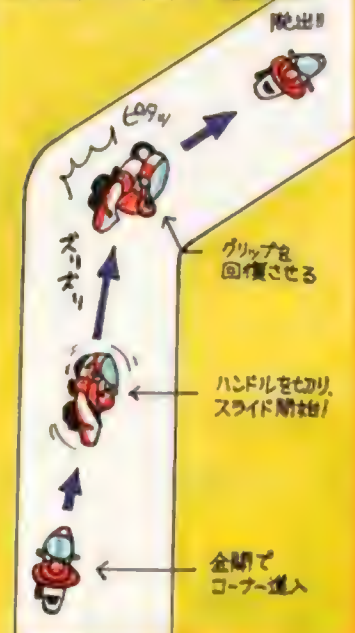
とで、アーケード版でも通用する
SS版の攻略法を解説していこう。
できればアナログコントローラー
でチャレンジしてほしい。



すべてはコレが基本!「スライド走法」をマスターする

まずは基本ともいえるコーナリングテクニックからマスターしていこう /

コレがスライド走法だ!



ドリフトではなくスライドだ

アーケード版では、両コースとも
6速全開走行が基本だ。なぜキツイ
コーナーを6速全開走行できるの?
という疑問があるだろうが、それは
このスライド走法によるため、う
まく利用すればTTコースのシケイン
も全開でクリア可能になる。

やり方だが、まずコーナー進入時
に全開のままハンドルを切る。すると
マシンはインに向きつつアウト側に
スライドを開始するので、コーナ
ー出口にマシンが向いた時点でハン
ドルを戻し、マシンをグリップさせ
てやる。すると自然と出口に向けて
立ち上がってくれる、という寸法だ。
タイムアタック時には不可欠なテク
なので、左の表と右の連続写真を参
考にしてぜひモノにしてほしい。

スライド開始

グリップ回復



コーナー脱出

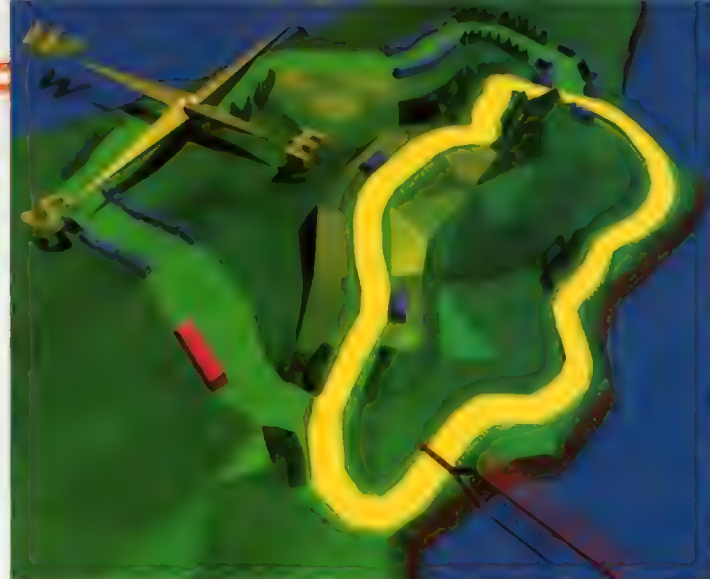
まずはアーケードモードで1位になろう! LAXEY COASTの攻め方

それでは、早速ラクシーコーストの攻略法を見ていくことにしよう。アーケードモードを元に解説するが、基本的にサターンモードでも同じだ。

何より重要なのはスタート。そして、終始全開で走行することを忘れないこと。右はアーケードモードでの目標タイム。とりあえずはこのタイムを目指して走れ!

アーケードモード基準タイム

1 Lap	58" 00	Cms
TOTAL	2'55" 00	Cms



1 ロケットスタートを決めろ!

回転数を1万回転(メーターの10の目盛り)に合わせてスタートを切るとロケットスタートが可能。タイムアタック時に限らず、ロケットスタートは必ず決めよう。



4 クイックにターンしよう

この右、左と続くコーナー地帯は特に後の左でつまづく人が多いのだが、スライド走法なら実に簡単にクリア可能だ。ラインは特別意識する必要はないが、イン・イン・ミドル程度でイメージするといい。もちろんアクセルは全開だ。



2 ムダのないラインを!

前半の高速コーナーはインとインを結ぶようにムダのないラインを走る。ジャンプはまっすぐに!



3 インペタで走れ!

この左高速コーナーはなるべくインペタで走ろう。不用意にアウト膨らむとロスになるぞ。



5 立ち上がり重視で!

最終コーナーは理想を言えばインペタ全開。だが、バンクさせている時間が長いほど失速してしまうために、スライド走法の要領で何度かスライドを繰り返そう。ハンドルを切っている時間をできるだけ少なくするのがポイント。



私はアメリカにいた頃バイクに乗っていて、延々と続く南へのまっすぐな道路を飛ばしたり、海岸線をツーリングするのが大好きでした。『マンクスTT』はテクニカルなサーキットというよりも、こうしたツーリング的な感覚があると思うんです。ひたすらバイクをぶっ飛ばす、という感覚が楽しめるバイクゲームがあったらいいな、と思っていたのです。

サターン版「マンクスTT」プロデューサーに聞く 「マンクスTT」の醍醐味!!

サターン版「マンクスTT」完成記念として、プロデューサー菅野豊氏に「マンクス」の醍醐味を聞く!

サターン版「マンクスTT」では、この点を再現することができたと思います。そしてアーケードにもあったスピード感、爽快感!! これがこのゲームの基本。この点を家庭用でいかに再現するか。それぞれのコースをどれだけ再現できるか、この2点が特にこだわった部分です。

操作感覚に関しては、アーケードのバイク筐体のコントローラーだけは家庭用で再現できないので……。パッドからの入力でもおもしろく遊べるようにする、これを追求していくうちに今の形になりました。マルコンでは微妙な倒し込みの操作、ノーマルパッドではデジタルらしいダイナミックな操作が実現されています。

最初はできるだけ同じになるように心掛けていたのですが、それぞれ特性が違うので、片方がよければもう一方が……という感じでした。それなら、ということで、それぞれのパッドの特徴を生かした現在の操作系に落ち着いたわけです。

サターンモードや2種類のスーパーバイクの登場などわりはいろいろとありますが、特に実写映像を編集したムービーは必見です。スズキとホンダから映像を提供してもらって、ビジュアル的にインパクトのある映像に編集しました。見ごたえのあるムービーに仕上がったと思います。あとは羊。あのBGMと効果音が大好きです。気合いを入れてプレイした

後、無性に羊モードで遊びたくなるのは私だけでしょうか?

このゲームはスピード感を感じられるように、との思いを込めて開発しました。特にエネミーライダーとの駆け引きに慣れれば、さらなるスピードの世界を目指せます。私の一番好きなところはTTR/Mの木陰から始まる下り坂。あのジェットコースターにも似た感覚を、皆さんにもぜひ味わっていただきたいです。

**スピード感と爽快感
にこだわりを持って
作りました…菅野 豊**

特報!!

SPECIAL REPORT



SKY TARGET

中盤ステージを紹介!!

MISSION 4

眼下の敵を掃討せよ!

ミッション3で分岐したステージがいったん合流。地上に向かって急降下しながらの交戦となる。雲間から現れる敵を狙い撃て!!



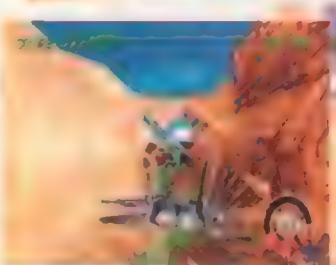
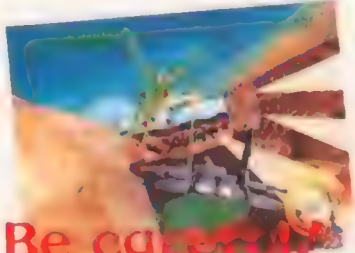
TARGET is



MISSION 5a

翼端に迫る岩塊!!

ミッション3でジャングル面をセレクトしていた場合に到達するステージ。周りを岩壁に囲まれた溪谷で戦いが展開される。空中、地上からの攻撃に気を取られていると、岩壁に接触してダメージを受けてしまう。微妙なコントロールで切り抜ける!



TARGET is

重装地上戦艦
ハスニール



地上を暴走する戦艦。すべての砲台を破壊することで真上のミサイルランチャーが出現

4月25日発売決定!

かきゅうせい

下級生

しかも…
ディスク
3枚組!

特報!!

- エルフ●7,800円
- 恋愛ゲーム●18歳以上推奨

サターンオリジナルイベント
画面、初公開!

何度かに渡ってお伝えしてきたサターン版「下級生」の発売日が4月25日に早くも決定したぞ! さらに、なんとディスク3枚組で発売されるという豪華さだ。「下級生」はグラフィックの豊富さも魅力の1つ。サターン版のオリジナル・イベント画面を含め、パソコン版を完全移植するために3枚組になったと思われる。さらに、今回はサターン版オリジナルイベント画面を初公開! サターンでは規定によってH描写の表現に一定の制限が設けられているが、サターン版「下級生」ではパソコン版の雰囲気壊さないよう、忠実な移植が施されているぞ。



サターン
オリジナル

サターン
オリジナル

ココが アダルト描写は どこまで再現される？

今回、初公開となったオリジナル・イベント画面。パソコン版をプレイしたことのあるユーザーが見れば、その移植のテキに納得できることだろう。オリジナルにあった♡なシーンも、サターン版ではギリギリの表現でオリジナルのグラフィックが描き起こされているので、ご安心を。むしろ、直接的な描写を避けてなお官能的に見せるためのアプローチがとられており、パソコン版をやった人でも新たな楽しみ方ができるというのは喜ばしい。開発部部長である下田氏のいう「より煽情的に綺麗にみえる表現」なのだ。

グラフィックがリメイクされているとはいえ、サターン版にはそれを補って余りある要素があるのを忘れていないかな？



そう、女の子が音声で喋るという点だ。これはすでにパソコン版をプレイしたユーザーにとっても大きな喜びとなるはず。特に恋愛ゲームではキャラクターにどれだけ感情移入できるかがキーポイント。その意味で、キャラクターが喋るということは、とても大切な要素だと言ってもいいだろう。キャラクターに割り当てられる声優陣も、豪華なメンバーが勢揃いしているということだから楽しみだよ。

上の写真は主人公と幼なじみの瑞穂が抱き合うカット。下は今風の女の子の真由美と主人公が戯れてるカットだ。左は年下の奈々を自宅まで送ったお礼にキスされる主人公。こんな可愛い女の子たちと純愛できる日は近い！



卯月町で時間の流れがあれば、当然、デートする時にも時間の概念が存在する。写真を見てもわかるとおり、イベント・グラフィックも時間の流れに合わせて変化していくのだ。写真の世界一公園は卯月町内にあり、デートするときの定石のような場所。雰囲気もかなりいいので、イベントが発生すること多い。

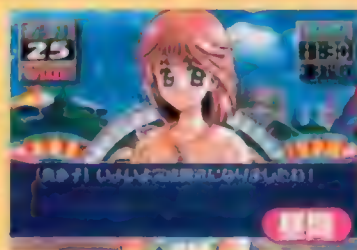
世界公園



時間の流れによって、イベントシーンのグラフィックも変化

ウインドウを消すと…

横島ナンパ園遊園地



女の子のウインドウを消すと…



花組 コラムス

対戦 サクラ大戦™

特報!!

95%

TM

- セガ●3月28日発売
- 5,800円●全年齢推奨
- ドラマチックパズル
- 2人対戦プレイ可能

2種類あった「一人専用モード」その遊び方に迫る!

シンデレラモードの内容がわかった時点で、全ての謎が解明されたと思われていた「花コラ」。ところが、なんと一人専用モードにも2つの遊び方があることが判明。もしや、二人対戦モードにも何か仕掛けがあるのだろうか? 発売まであと2週間、続報を待て!

クラシックタイプ



おなじみの「コラムス」が遊べるのがクラシックタイプ。落ちてくる宝石を、ひたすら消していくストイックなモードだ。もちろん

パートナーキャラの応援付きなので、どれだけ遊んでも飽きないぞ。注意するのは、画面中央のメーター。これは一体……。



パズルタイプ

与えられた課題をクリアしていくパズルタイプ。用意されたステージは全部で50面。基本的に難易度はそれほど高くないけれど、50面の道のりはとてつもなく長い。各ステージごとにクリアタイムが記録されるので、友達どうしてタイムアタックして競い合うのも楽しいモードだ。

全50面!!

3面



4面



5面



1面



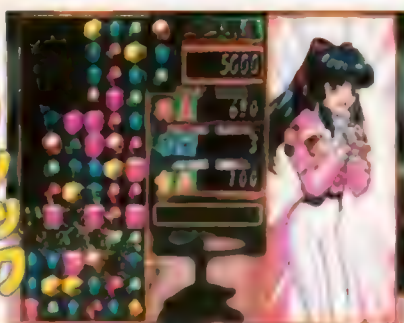
2面



「一人専用」の流れ

1. 一人専用モード
2. シンデレラモード
3. レベルアップ

クラシックタイプ



パズル



「ストーリーモード」全員のストーリー判明!!

これまで、さくら、すみれ、カンナの3人までしか公開されていなかったストーリーモード。ついに、残りの3人、アイリス、マリア、紅蘭の内容も明らかになった。おさらいの意味も含めて、前号で公開された3人も加え、花組6人全員分のストーリーを一気に紹介するぞ。



さくらの場合

夏の夜。不意にさくらに呼び止められた大神は、隅田川の花火大会へと誘われる。彼女と2人きりで花火を見ることができたら……。



しかし、そうは問屋がおろさない。次から次へとほかの隊員たちに遭遇する大神とさくら。

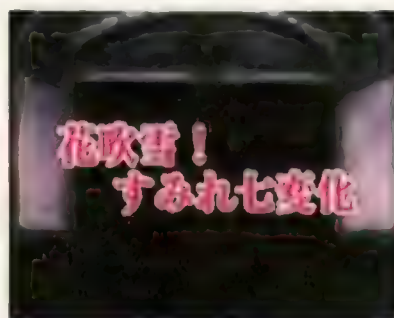
幾多の難関を乗り越え、帝劇を飛び出して、無事に花火大会を見ることができののだろうか？



「あの…今夜、隅田川で花火大会があるんです。もし、よろしかったら…」

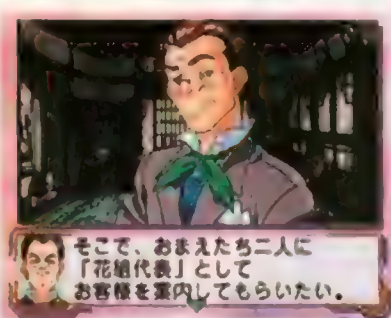
すみれの場合

突然支配人室に呼び出された大神とすみれ。米田の話によれば、大事な来賓があるから、花組代表としてその案内役を務めてほしい



「私こそ、花組代表にふさわしい、知性と美貌の持ち主ですわ」

とのこと。すみれがその話を聞いて声高に笑うのは当然のこととして、その話を聞いていたほかの隊員が……花組代表は誰の手に？

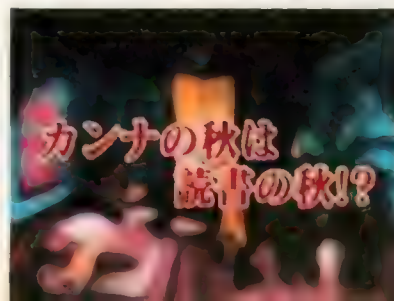


すみれの外出着 衣装持ちのすみれは、
年に数回だけしか着ない、ゴージャスな
1人目の対戦相手はマリア。「代表権」を勝ち
取るのはどちらか? まだまだ戦いは序の二
一、まだまだこれからだ



カンナの場合

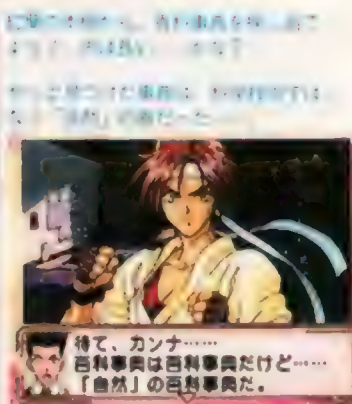
天高く馬肥ゆる秋。大神は、読書でしようとして、書庫に立ち寄った。ところが、偶然そこに居合わせたカンナが何か探し物をしてい



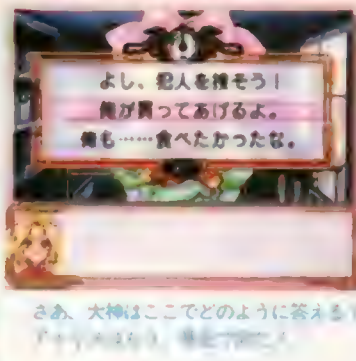
る様子。どうやら百科事典、それも科学技術のものを探しているらしい。すみれの弁を借りれば「およそ知性とは似つかわしくない」カンナが、なぜ百科事典を!? そして、無事見つかるのだろうか？



「実はさ、百科事典を探してるんだ」



アイリスの場合 「アイリスがとっておいたケーキがお皿ごと… なくなってるの」

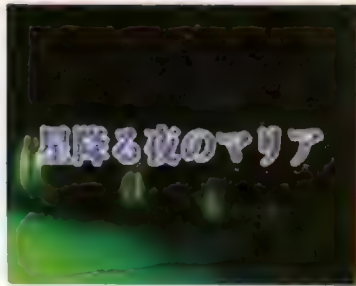
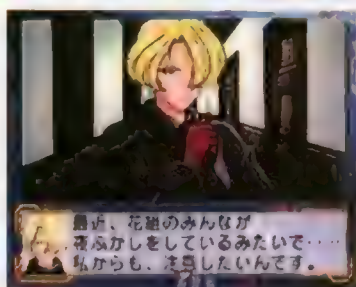


腹が減って腹が減って、目も回らん勢いの大神が厨房に立ち寄ると、そこには半ベソをかけたアイリスが。話を聞くに、おやつにとっておいたケーキを誰かに盗まれ

てしまったらしい。さっそく大神は、アイリスと2人でケーキ盗難事件捜査本部を設置。果たしてケーキはいずこに消えた？ まずは地道に聞き込み調査からだ！

マリアの場合

7月の夜、そろそろ夜も寝苦しくなってきた頃。いつもどおり夜の見回りをしようと、大神が部屋を出ると、そこにはコートに手袋姿のマリアが立っていた。なんでも、最近、花組の隊員がそろって夜更かしをしているので、それを直接注意したいとのこと。さすが花組第二のリーダーと目されているだけあって、言うことが違う。しかし、花組の隊員たちが、素直に人の話を聞くかどうか……。



「…もし、おじゃまでなければ、ご一緒してもよろしいですか？」

紅蘭の場合 「…大神はんといつしよやと、なんや元気が 出てくるからな」

夏真っ盛りの昼下がり。こんな陽気の日、蒸気バイクで外を走れば……という時に、大神の部屋に紅蘭が訪ねてきた。調子の悪くなった蒸気バイクの修理中に、部品が足りないことに気が付き、仕方なく作業を中断してきたという。整備ができなければ、やることがない……。そこで、遊び相手を求めて大神のもとへとやってきたらしい。突然の紅蘭とのデート。ちゃんと彼女をエスコートしてあげることができかな？



「どや、うちと遊ばへんか？」

西暦2099年地球の存亡を賭けたVAバトルが開始する



限定版の予約も済み、後は発売を待つのみなどと思っている諸君。何か忘れてはいないか？ 今回はプレイ前に揃えて置かなければならないアイテムをチェック。9人のストーリーも一挙に紹介!!

完成度 **100%**

CYBERBOTS

サイバーボッツ

●カプコン●3月28日発売予定●通常版5,800円、超限定版7,800円●対戦格闘
●拡張RAMカートリッジ対応

プレイする前にコレを揃える!

ファンの力がカプコンを動かし、移植決定したサイバーボッツ。真にボッツを楽しみたいなら、いくつかのアイテムを揃えなくてはならない。ボッツの世界にどっぷりと浸かってプレイするなら超限定版。もちろんRAMカートリッジも忘れてはならないぞ。

サイバーボッツの魅力を最大限に引き出すには、いくつかのアイテムを揃える必要がある。その中でも最も重要なアイテムが拡張RAMカートリッジ。これがないと、一部のボッツはプレイできない。また、拡張RAMがあることで、ボッツの動きがより滑らかになり、プレイの楽しさが倍増する。ぜひ、拡張RAMカートリッジを揃えよう。



拡張RAMは1個アイテム。アーケード版のものと同じだが、スーパーファミコン版のものとは異なる。



超限定版の中身を揃えよう。ゲームをプレイする上で欠かせないアイテム。また、拡張RAMも揃えよう。これで、サイバーボッツの世界にどっぷりと浸ることができる。



Q、拡張RAMを使うと、どこが変わるの?

拡張RAMがあるのとなないのでは、アニメーションパターン数がこんなにも違う。これはライオットの必殺技、「ライアットストライク」のドリルへの変形パターン。たった一瞬の動きでここまで違う。RAMカートリッジを使用した方が、アーケード版と変わらぬ動き



で遊べるのは確かだろう。しかしRAMなしの方もパターンは少ないが、変形パターンのビジュアルが一部変わっており、パターン数が少なくとも違和感なく遊べるように工夫されている。金がなくRAMを買えない人もそれほど悲観することはないかも?

9人のストーリーを徹底紹介、次のページに急げ!



9つの熱きストーリーをここに紹介!

発売日まで待てない人のために、ここでちょっぴりだけストーリーをお見せしよう。サターン版オリジナルのサブキャラクター3人のストーリーは特に一見の価値あり。インタビューでの話どおり、今までのキャラと全く逆の立場でストーリーが進行するので、メインキャラ達の意外な一面も見ることができるぞ。

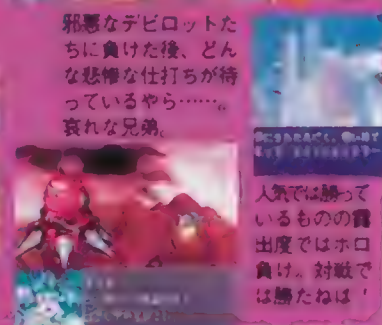
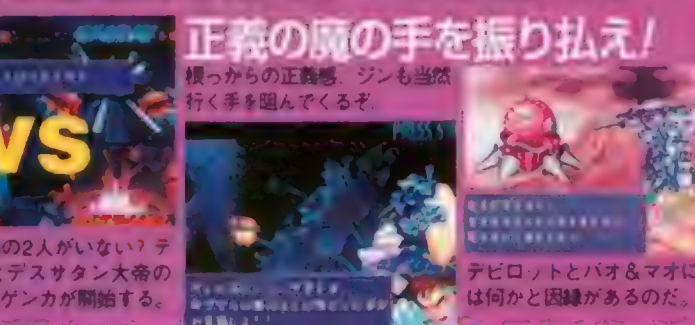
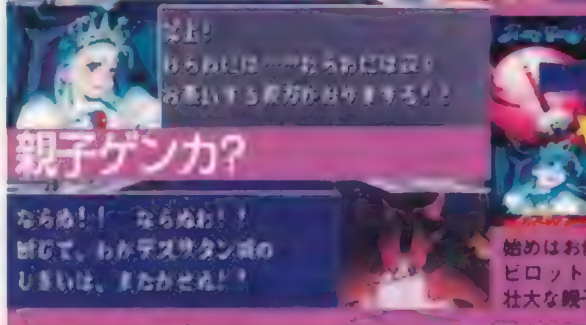


デビロット=ド=デスサタンとそのお付きの2人

愛しのガウェイン様のハートを射止めるため、姫の長い旅が始まる

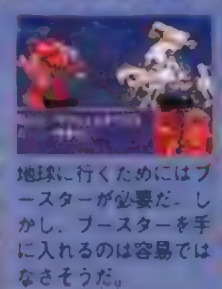
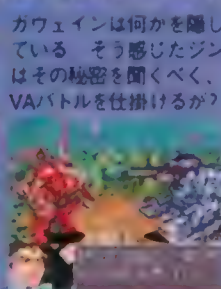
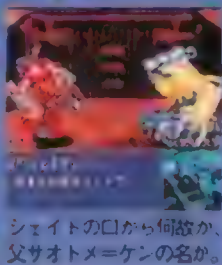
デビロット姫が51歳年上のガウェインに恋しているのは周知の事実。姫のストーリーはこのガウェインのハートを射止めるために旅立つところから始まる。しかし、正義の魔の手がデビロット姫一行の行く手を阻むのだ

った……。まずこのストーリーを選んでしまう人は多いと思うが、ここでグッとこらえて他のキャラから始めよう。他のキャラのシリアスなストーリーをプレイした後のほうが、さらに面白くなること間違いないぞ。



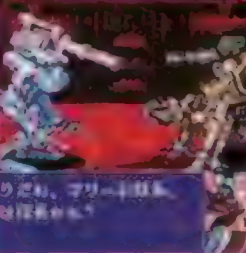
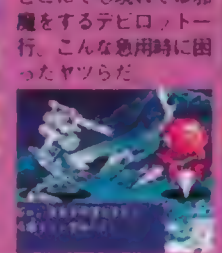
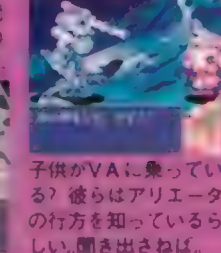
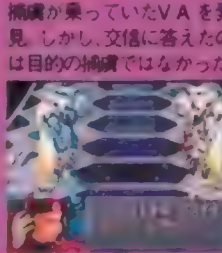
ジン=サオトメ 1年前の凄惨な事故。父の死の真相は?

尊敬する父の死から1年。VAバトルに明け暮れるジンは対戦相手シェイドの口から父の名を聞く。壁に包まれた事故と父の死。ジンは事故の真相を確かめるべく、父のかつての上司、ガウェインの元を訪れた。



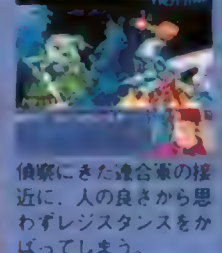
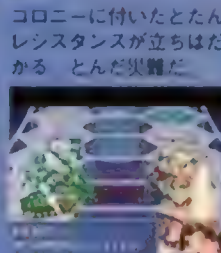
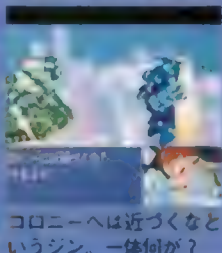
マリー=ミヤビ 研究所から逃げ出した捕虜を追って……

連合軍のVA第一小隊隊長マリー。今度の任務は逃げ出した捕虜アリエータを連れ戻すこと。しかし、彼女を追っていくことで、その任務の裏に隠された秘密が徐々に明らかになっていく。連合軍の目的とは一体……



サンタナ=ローレンス パーツを求めてコロニーへ向かうが……

ジャンク屋を営み生活する自由人サンタナ。連合軍の残したVAパーツがあるとの情報で行った先で事件に巻き込まれる。レジスタンスに関わったばかりに、連合軍を敵に回し、とてつもなく強大な敵に挑むことに。





神楽千代丸 & 鋼鉄山

連合軍の圧政から人々を救うため

父の部下だった鉄山。参謀に
でなければ心強いのだが。

レジスタンスの若きリーダーとして立ち上がった千代丸。参謀に鉄山を迎え連合軍に挑む準備は整った。しかし、若干17歳の千代丸にリーダーとして兵を率いるのは厳しいものだった。千代丸たちレジスタンス軍は連合軍の秘密兵器を打ち破ることができるのか？

民衆に害を及ぼす、卑劣な連合軍。ここで指揮をするマリイに一撃を加える。

しかし連合軍の目的は達成されてしまう。ここはレジスタンスの負けか？

不覚…！

レジスタンスの若きリーダーとして立ち上がった千代丸。参謀に鉄山を迎え連合軍に挑む準備は整った。しかし、若干17歳の千代丸にリーダーとして兵を率いるのは厳しいものだった。千代丸たちレジスタンス軍は連合軍の秘密兵器を打ち破ることができるのか？

強大な連合軍を相手に、自信を無くしてしまった千代丸。彼は立ち直れるのか？

かつての修行場で1人の男に出会う。千代丸を知っているようだが彼の真意は一体……



シェイド

兵器ではなく人間として……

1年前、連合軍の実験で兵器に改造されたシェイド。自分をなくした彼は、命令されるがまま暴走し、破壊し尽くした。その悲惨な事故から1年後の現在も、未だ実験を繰り返され、連合軍の手先となって働く。しかし、VAバトルで親友と同じ姓の青年に会い徐々に心を取り戻していく。自分は何者なのか？

VA小隊の演習中、突如としてVAバトルに参加させる。そこで出会ったのは、親友と同じ姓「サウトメ」を名乗る男だった。

連合軍はデータを取るためVAバトルに参加させる。そこで出会ったのは、親友と同じ姓「サウトメ」を名乗る男だった。

成仏？ 自分は死んだことになっているらしい。しかも何故かシェイドのことをアイヒマンと呼んでいるようだ……

「兵器ではない……」記憶の混乱から、人間であった自分をとり戻したシェイド。しかし連合軍は彼を放つて置かない。

完全に連合軍に敵対し、連合軍の追手を破壊する。しかし、記憶を取り戻すためには？



ガウェイン=マードック

かつて所属した連合軍。事件から1年が経つ

かつて連合軍の隊長だったガウェイン。しかし演習中に部下を全員失った事件の後、彼は軍を去っていた。1年後、連合軍から元部下が現れ自分を捕らえるという。今の連合軍は何をしようとしているのだろうか？

元部下のマリーが現れた。しかし、理由もなしに捕まるわけにはいかない。

連合軍の情報を手に入れるため、顔見知りのジャンク屋に情報聞きに行くが……？

当然カウエインの前に姿を表すデビロット。頬を染めて怒る乙女の表情だ。しかし、今はかまっていられない。



バオ&マオ

住処の近くで偶然見つけたオモチャに乗り込んだバオ&マオ。意外にも簡単に動いたオモチャを動かした冒険に出かけた2人の前に、1人の少女が現れた。苦しい少女のために「びょうりん」を探さなくては。

オモチャに乗り込んだ所で見知らぬ男がやってきた。どうすれば動くんだ？

同じオモチャに乗った少女が、彼女は何におびえている様子。どこから逃げてきたらしいのだが……？

変なやつらがやってきて邪魔をする。子供だからってハカにすると痛い目みるぞ！



アリエータ

軍の研究施設から脱走。彼女の逃避行が始まった。

幼い頃から施設に隔離され、生体エネルギーの実験を繰り返されてきたアリエータ。ついに彼女は逃出した。未知で危険な世界に。レジスタンスへと逃げ込むが、連合軍の追手が迫る。

エアポートで不思議な兄弟と出会う。彼らは敵ではないようだが……？

とうとう連合軍に見つかってしまった。優しい口調のマリーだが、とにかく今は捕まりたくない！

か弱いアリエータの前に現れた、デビロット一行。しかし、彼らがバトルを仕掛ける理由とは？



エルフを狩るモノたち

特報!!

90%

●アルトロン●4月発売予定●7,800円●コマンド選択式アドベンチャーゲーム●CD2枚組●全年齢推奨

深夜の時間枠での放送にもかかわらず、高い人気を集めた「エルフを狩るモノたち」がサターンに登場! ゲームはTV版をベースに、オリジナル要素を加えたアドベンチャーになっている。プレイヤーは次々起こるイベントをクリアし、おなじみのメンバーとともにエルフを脱がしまくる旅に出るのだ!

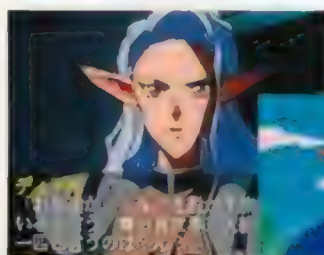
あのにぎやかな面々がサターンでも大暴れ!



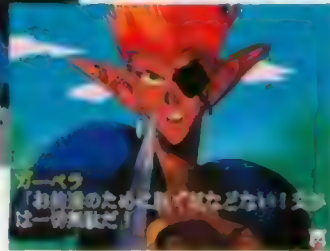
「エルフを狩るモノたち」のゲーム画面。町の中を自由に動き回ることができる。

ゲームはマップ画面(移動画面)とゲーム画面の2つから構成されている。マップ画面では町の中を自由に動き回ることができる。情報やアイテムを集めて目的のエルフを探し出そう。各章に設けられた条件をクリアするとエルフを見つけ出すことができる。エルフを脱がして、体にプリントされている「呪文のかげら」を手に入れたらその章は終了だ。そして次の章へ進む道が示される。ただし、クリアした章には2度と後退できないので、アイテムの取りこぼしには注意が必要だ。

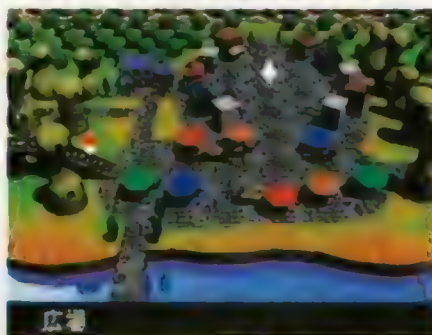
彼女たちを脱がすぞ♡



「エルフを狩るモノたち」のゲーム画面。彼女たちを脱がすぞ♡



「エルフを狩るモノたち」のゲーム画面。彼女たちを脱がすぞ♡



広場

「エルフを狩るモノたち」のゲーム画面。彼女たちを脱がすぞ♡

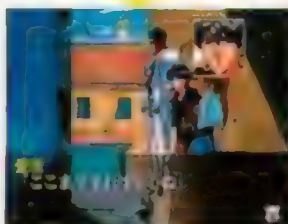
キミの決断次第で展開が変わる



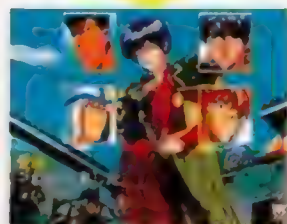
町の中を移動していくとイベントに出会うことがある。この時のコマンドの選択次第では、後々のストーリーに影響を与えかねない。思案のしどころだが、原作を思い出すのもいいかもしれない。

逃げる

降参する



「エルフを狩るモノたち」のゲーム画面。彼女たちを脱がすぞ♡



「エルフを狩るモノたち」のゲーム画面。彼女たちを脱がすぞ♡



「エルフを狩るモノたち」とは?

アニメーション

舞台は剣と魔法が日常のファンタジーな世界。ある日、格闘バカの淳平、オスカー女優の愛理、兵器オタク女子高生・律子の3人が召喚されてしまう。ところが日本に帰るための送元呪文は、5つに分裂して飛び散ったうえに、5人のエルフの肌プリントされてしまった。目的のエルフを見つけるには…そう、片っ端からエルフを脱がせばいいのだ。というわけで旅が始まるのだが……。

コミック

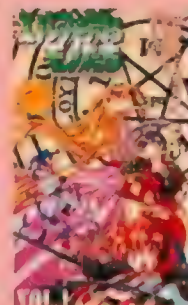
原作は「月刊電撃コミックガオ」(メディアワークス発行)に連載中の人気コミック

「エルフを狩るモノたち」。原作は矢上裕氏。現在、単行本が1〜5巻まで刊行されている。何しろ元の世界に戻るためとはいえ、エルフを脱がしてまわる旅をするというトンデモない設定なので、単純に笑えるギャグマンガだ。色気よりも、テンポのいい展開が秀逸だぞ。



昨年の10月からテレビ東京系で、木曜深夜1:15からという、異例の時間帯で全12話が放送された。監督には「ジャイアント・ロボ」で知られる片山一良氏があたり、深夜放送にもかかわらず話題を呼んだ。

現在、放送は終了しているが、2月より月イチペースでビデオのリリースが始まっている(発売元はアミューズメントビデオ)。全部で6巻が発売される予定だ。今回ゲーム化されたのは、原作よりむしろアニメ版がベースになっているようである。



「エルフを狩るモノたち」声優さん直撃インタビュー

富沢 美智恵さん(小宮山 愛理役)

私はオスカー女優「小宮山愛理」という恵まれた役で、たいへん役者冥利につきました。愛理もやってて楽しかったし、淳平君とセルシアのアドリブの掛け合いなど、楽しいアフレコをさせていただきました。TVは終わってしまいましたが、ゲームでもう一度楽しんで下さい。



宮村 優子さん(井上律子役)

放送が深夜だったんですけど、いつも行く美容院で「声優やってるって言ってたけど、夜だったから初めてTVで声聞いたよ」なんてこの作品で言われました。ふだん仕事で昼間に見られない人とかに見てもらえたのが、うれしいです。続きはおまけCDで聞いてください。



関 智一さん(龍造寺 淳平役)

今回の役は今まで自分があまりやったことのないようなキャラクターだったので、いろいろ勉強させていただきました。ゲームの方では、今回はサターン版ですけど、ゲームボーイなんかに移植されて、最後はたまごっちみたいになると非常に面白いんじゃないですか(笑)。



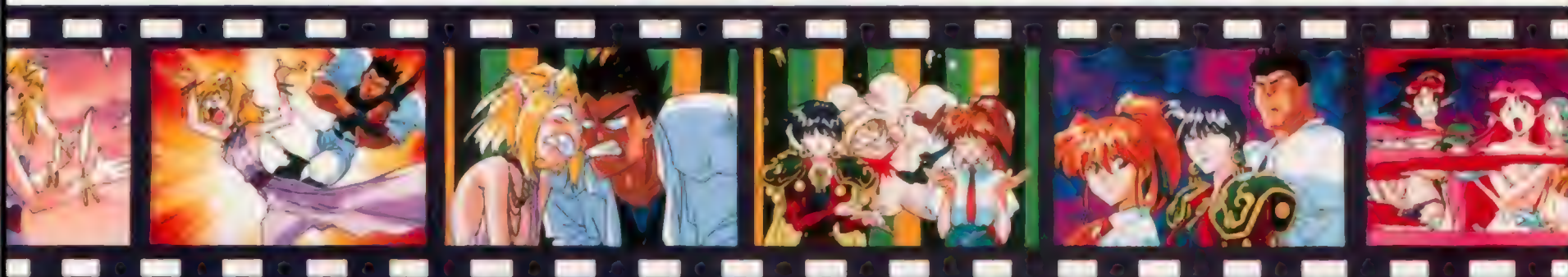
三石 琴乃さん(セルシア・マリクレール/ポチ役)



ゲームのアフレコはアニメの時と違って、絵がないんです。それに前の人のセリフが終わってからじゃないと、次の人がしゃべれないというつらい決まりがあるんですよ。その辺はちょっと難しいなあと思いながらやっています。ですが、今日のアフレコで、久しぶりに共演者のみなさんやスタッフに会えたことを、たいへんうれしく思っています。ゲームの方は、TVを見た人も、また初めての人も楽しめる内容ですので、私たちの活躍にぜひ注目してほしいですね。



みなさん応援してくださいネ!





BMGジャパン
ボード・シミュレーション

●6月発売予定●5,300円
●完成度50%●全年齢推奨
●4人同時プレイあり

政界立志伝

よい国・よい政治

特報!!

日本の明日は (という気分になっ 自分で変える ってみる...)

細川隆一郎先生監修ってのがスゴイ!

このゲームではプレイヤーが総理大臣になった後の近未来の日本が舞台に展開する。その様子を厳しく判定するのは政治評論家の細川隆一郎氏。氏から諸君にありかたの言葉を頂戴している。

「昨今政治不信が叫ばれ、国民の政治離れが進んでいるのは誰のせいだ? 国民は本当に政治に対して興味をなくしてしまっただけか? 全くでもない、魅力ある政治家、政党、政策がないから国民は政治に失望し果敢と退いているだけ。本来、政治は国民生活に密着した極めて重要なものであり、また、政治のダイナミズムにはロマンすら感じるものだ。」

政界立志伝の企画発案は、プレイヤーの皆さんに政治本来のダイナミズムを感じ体験してもらうことにある。現実の政治の中で起こりうる良い面、悪い面をよりリアルにイベント化してゲームに取り込んでいる。プレイヤーが自らの政治判断をもとにイベントをこなして総理大臣を目指す。ただ単に総理大臣に就任したら勝利というわけではない。

途中以降のイベントにおける政治判断は、メディアにより詳細に分析される。総理大臣に就任した後、プレイヤーがこれまでにとった政治行動を私ごと細川隆一郎氏が厳しく判定します。時には失言が飛び出すこともあるので覚悟してプレイしたまえ。さあ、皆さんも真のリーダーを目指して政界立志伝でプレイしたまえ。健闘を祈るぞ。

喝



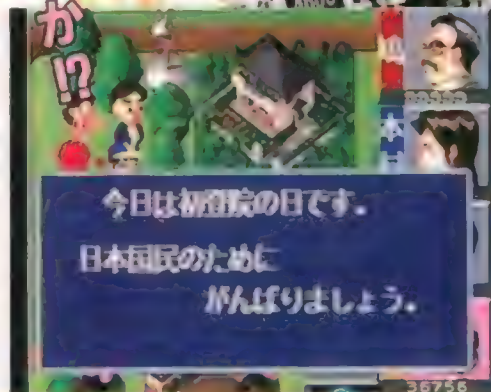
細川隆一郎 昭和17年、早稲田大学政経学部卒業。毎日新聞社東京本社入社。政治部副部長、部長、編集局長を歴任し、48年退社。政治評論家となる。42年、政界志願者正のため、日本政治への関心をもち、新聞記者を買収し、

国民の政治離れが叫ばれて久しい。新聞を見れば、汚職・収賄あたりまえ。どこかおかしいと思ってもわが身を振り返ってみれば日々の雑事に追われ(要するにゲーム三昧)、日本の政治について考えた時間なんてないと言い切ってしまう。

一やばい、このままでは日本はやばいぞー

そんな憂国の士のあなたに朗報。「政界立志伝」は市井の一市民から身を起し、選挙に出馬、ゆくゆくは総理大臣を目指すという政界シミュレーション。ボードゲーム方式なのでルールは簡単。誰でも手軽に日本の政治制度を理解でき、政治家になった気分が味わえる。味をしめて本当の議員になるのもよし。まあ、堅苦しいことはヌキにしてまずはみんなで盛り上がりよう。

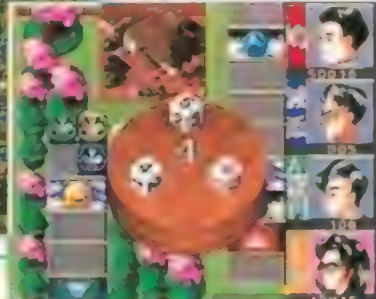
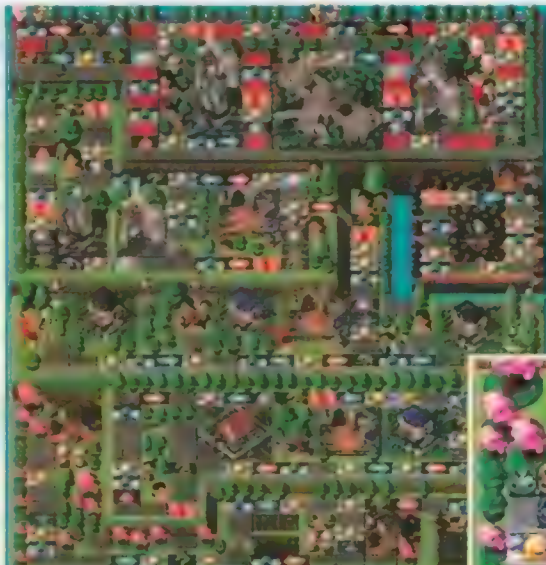
そんなヤツいるのか!?



ルールは簡単だけど…… 選択は慎重にしましょう

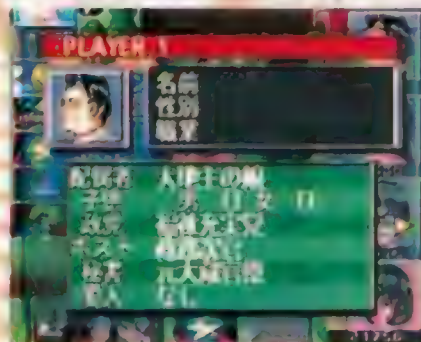
ゲームの基本はボードゲームで、サイコロをふりコマを進めていく。まずは市民マップから始まり、選挙に立候補→当選という過程を経て、さらに議員マップ、大臣マップへと進んでいく。ただし、各イベントでの判断は自分でなければならぬ。

すべての行動が政治活動の一貫として、最終的に評価されることになるので、くれぐれも軽率な行動は慎もう。

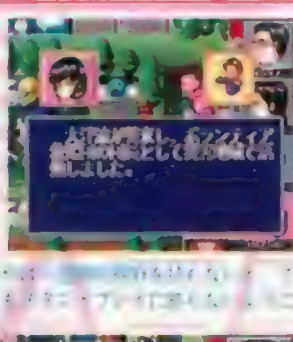
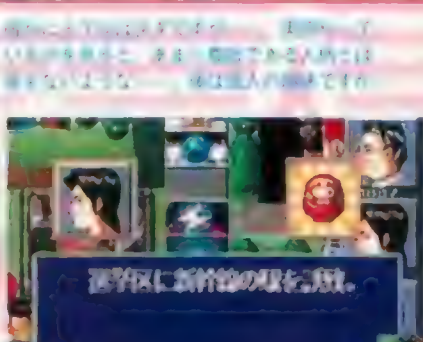
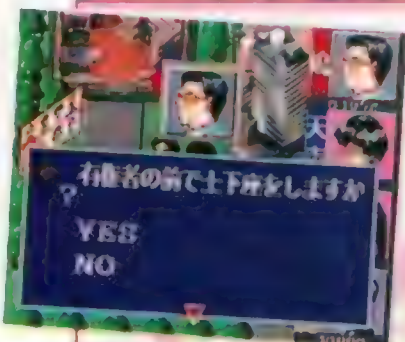
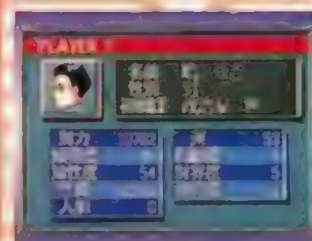
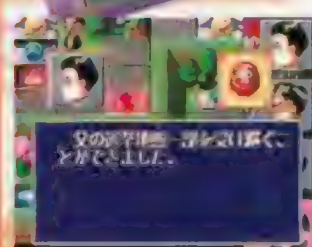
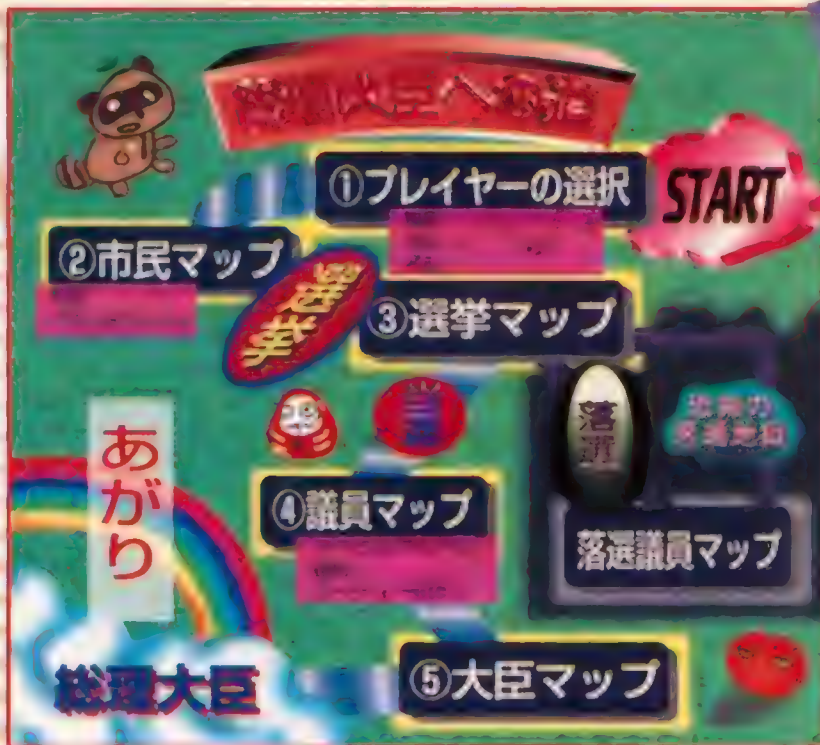


運・金・人脈すべてを使い 目指すは無敵の議員バッジ

このゲームでは、それぞれのプレイヤーが知性・財力・運などさまざまなパラメータを持つ。イベントでの選択でそれらが自動的に上下して、選挙の当落はもちろん、政界再編や総裁選での結果に関ってくる。自分に足りない要素を補うか、長所を伸ばすか。戦略を決めよう。



知性に影響・性別・名前を決定。このゲームでは、知性・財力・運などさまざまなパラメータを持つ。イベントでの選択でそれらが自動的に上下して、選挙の当落はもちろん、政界再編や総裁選での結果に関ってくる。自分に足りない要素を補うか、長所を伸ばすか。戦略を決めよう。



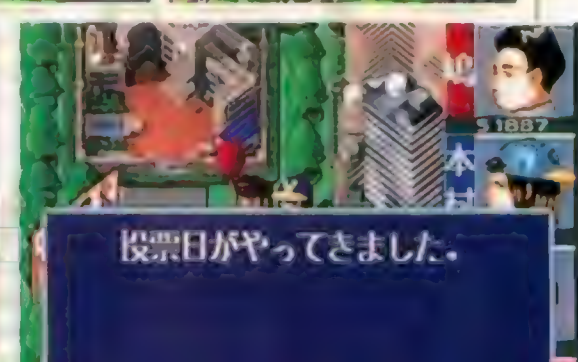
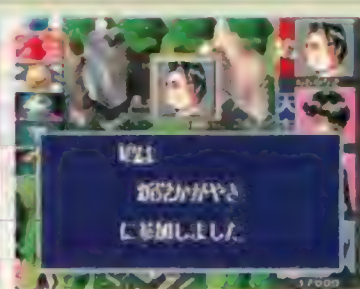
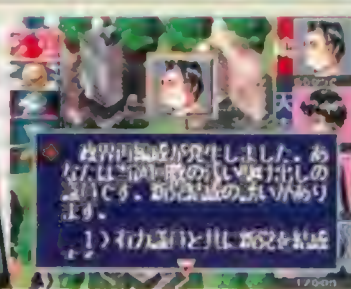
議員さんなら何でもできる 甘い誘惑にご用心!(本当)

イベントは選挙関係のものだけではない。特に市民マップでは、結婚や事故などプレイヤーの人生においても大きな位置を占めるイベントが多々登場する。もちろん、職業や性別によってイベントは変化し、マップが進むにつれ、政治がらみのものが多くなる。中にはあからさまに不正な誘惑を持ち掛けられたり、議員になる前の前科を糾弾されたりなんてこともあるので御用心、御用心。強制的に起こるイベントも多いが、中には選択肢が与えられる場合もある。トラブル時における行動は、パラメータに重大な影響を与えるので、うまく立ち回ろう。

政界再編の動きを読み どう動くかが勝敗を決める

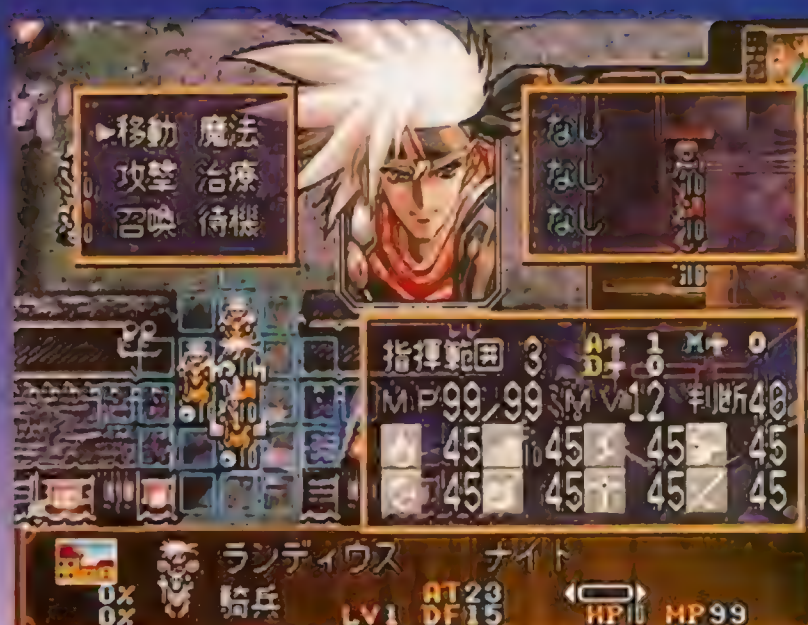
政界再編のコマに止まり一定の条件を満たしている場合、政界再編が始まり、政界は大揺れとなる。有力議員と組むか、新党を結成するか、プレイヤーの政治的判断が問われる。政党の勢力図や野党の議席数など、“数の政治”に終始せず、国民が望んでいる政策を打ち出せるかが、最終的な評価のカギになる。

もちろん、このゲームの最終目標は総理大臣になることだが、当選回数が多いからなれるとは限らない。時には人脈、時には財力、自分の持てるすべてを駆使して挑まねばならない。くれぐれも「よい国・よい政治」を忘れずに。



結果はアナタしたいということ

ラングリッサー



これがVの最新画面だ!!

JPSとはジャッジメント・フェイズ・システム (Judgment・Phase・System) の略である。このシステムの特徴は、従来IⅢを除く)のターン制とは違い、指揮官の判断力によって行動の順番が決定されていく。当然、判断力の高い指揮官が早く動け、判断力の低い指揮官は行動が遅れることになるのだ。右ページの画面写真にはターン表示がされているが、これは規定ターン以内に勝利条件を満たさなければならないシナリオがあるために残された表現。詳細は今後わかりしだい続報するぞ。

新システム「JPS」とは!?

前回の特報でお届けしたように、ゲームシステムの大幅な変更がないことは、この最新画面を見ることで明白だろう。画面左上のウィンドウの行動コマンドや右側中央にあるステータス表示はお馴染みのもので、往年のラングリッサーを彷彿とさせるものだ。しかし、この画面写真で気になる点がある。それはユニットの周りにあるヘックス表示だ。Ⅳでは前作Ⅲとは違った戦闘システムが採用されており、同時にⅣのゲーム性を決定付ける要因になっている。その名も「JPS」。



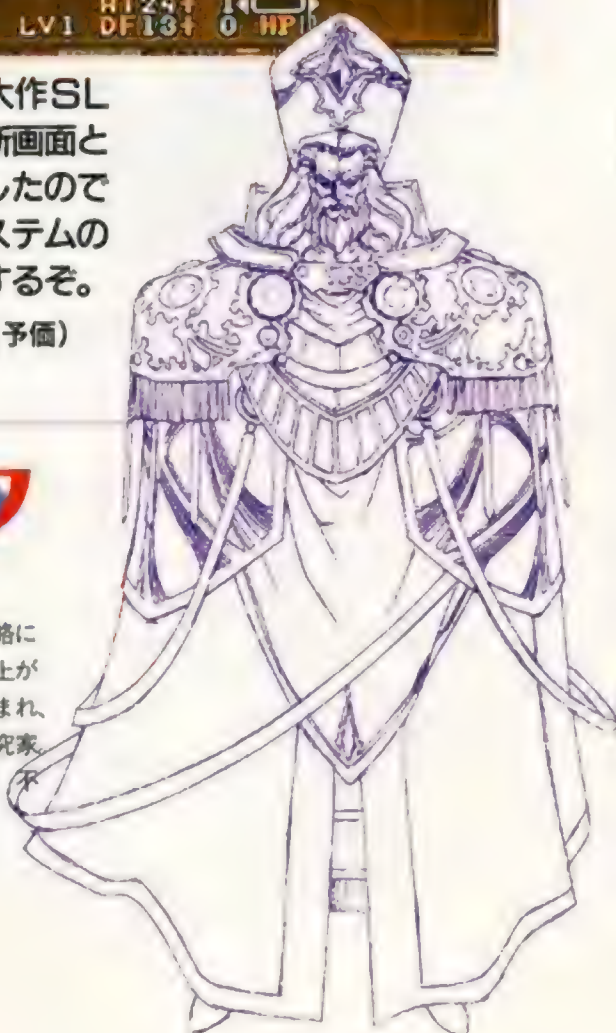
早くもシリーズ最新作が発表された大作SLGのラングリッサー。今回はその最新画面と新たなる登場人物のイラストを入手したので紹介しよう。また、気になる戦闘システムの情報も明らかになってきたので報告するぞ。

●メサイヤ●7月発売予定●スペシャルパッケージ 6,800円(予価) 5,800円(予価) 通常版●SLG

Ⅳ

ギザロフ

(50歳 男)
野心家の彼は、用意周到な策略により連邦内でとんとんの上がついていく。魔導の才能にも恵まれ、連邦では知る人ぞ知る魔導研究家。その卓越した魔導の力を使い、不死の探求も行っている。



フォトCD集発売!!

ラングリッサー聖剣 シークレットファイル

手前みそで申し訳ないが、ラングリッサーシリーズのキャライラストを収録したCD-ROMが弊社より発売される。3月下旬発売予定、価格は1,480円。よしもときんじ氏描き下ろしのシェルファニールの表紙が目印だ。



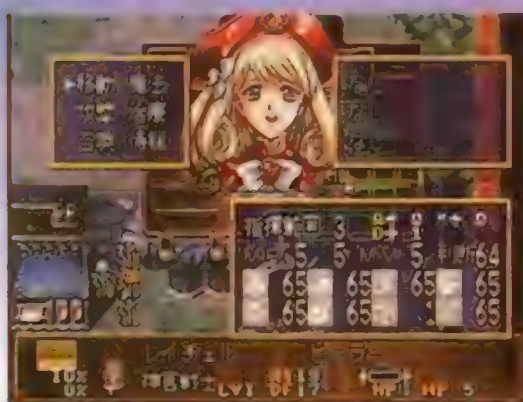
シナリオ1の教会らしき所にたたずむレイチェル。今にいるのは!? ターン表示の右にあるゲージのようなものはなんだろうか?



レイチェルさんのステータス画面。魔法属性の黄色い文字は吸収を意味する「なし」か並んでいるのは装備品の惑だ。



ファイターになっているリッキー。髪飾りが印象的な美少年だが良く見ると「指揮範囲」なるものが、目とは明らかに違うね。



リッキー

前回ラフスケッチで掲載された、ナルシストなリッキー。今回は色が決定しての登場。次号ではバショランにて高田氏のキャラクター解説があるのを乞う御期待。



セレナ將軍

(25歳 女)

ウィラーに仕えている女将軍で、密かにウィラーを慕っている。将軍という地位にあるが、性格はおしとやかで、大人の女性である。



ウィラー提督

(28歳 男)

カコンシス軍の提督。見た目はバツとしないのんびり屋だが、常に現状を把握し2手、3手先を考える頭脳労働派。が、剣術では子供にも勝てない。

特報!!

80%

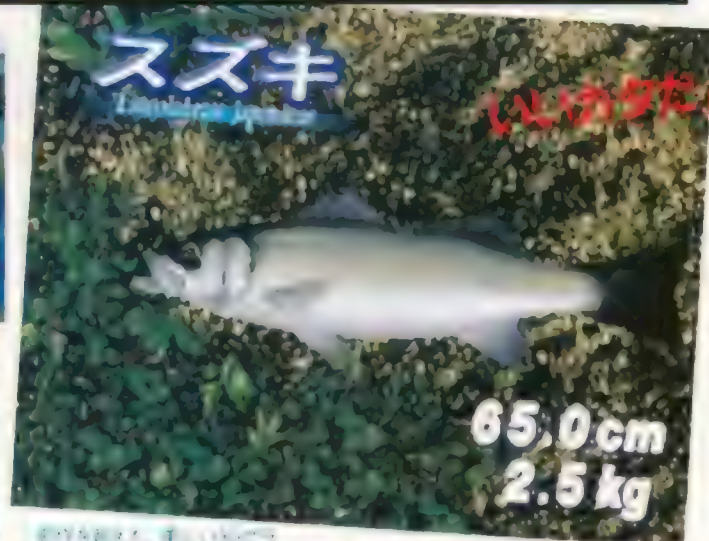
傑作釣りゲーム「シーバスフィッシング」に、待望の続編が登場! まずは、気になる前作からの強化点、そして各モードをチェックしていこう。監修の村越氏とプロデューサーの横井氏との対談も特別掲載!

シーバスフィッシング 2

●ビクター インタラクティブ ソフトウェア/ビクターソフト
●4月25日発売●5,800円●釣りシミュレーション●全年齢推奨●1人プレイのみ

シーバスとの白熱したファイトを、サターン上で完全再現!

そのリアル感とゲーム性が高く評価された、本格派海釣りゲーム「シーバス フィッシング」。その続編が、この春、ついに登場する。各種グラフィックスはもちろん、操作感覚やシミュレーション性も強化されており、前作以上にリアルで白熱したファイトを楽しむことができる。また、ルアー釣りだけでなく餌釣りも行えるようになるなど、プレイの幅も広がった。監修は、もちろん前作と同じく、ソルトウォータールアーフィッシングの第一人者である村越正海氏。同氏による、初心者向け実写ムービーガイドも収録されている。



シーバス釣りの第一人者 村越氏 VS



フィッシングライター
ダイワ精工フィールドテスター

村越正海氏

——今回、村越さんはどのような形で制作に参加されたのですか?

村越■たとえば、こういった場所ならこんな魚が釣れる、ですとか、それぞれの場所で使うべき道具の設定ですとか……。あと、現実には、どのくらいの大きさの魚が釣れるか、とかね。そういった、実際の釣りとゲームの内容の接点を開発の方にアドバイスする仕事ですね。

——たしかに、シーバス(スズキ)の最大サイズって、一般の人にはピンとこないですよね。

村越■現状では、1.2mくらいのもの

が最大サイズとして記録されているんですけど、実際、なかなかそんなサイズの大物は釣れませんよね。でもこれはゲームですから、そうした最大のサイズに、夢を懸けてやろうじゃないか、ということで……。実際に釣り上げれば、間違いなく世界記録、というサイズのシーバスも入っていますよ。もちろん、現実からかけ離れない、という範囲ですけど……。釣り人の夢を、いろんな手の届く範囲に持ってこれるっていうのが、やっぱりゲームのおもしろさじゃないかなと。

——魚の食いつきもいいですよね。横井■ええ。現実の釣りの難易度をそのままゲームに持ってきちゃうと、今度はぜんぜん釣れなくなっちゃうわけじゃないですか。

村越■シミュレーションだからといって、あまりにガッチリ作っちゃうと、ゲームとしてつまらないですよ。だから、外道(目的以外の魚、この場合はシーバス以外の魚)なんかは、多少かかりやすくなってるんですよ。でも、大物を狙おうとすると、道具やテクニックなど、それなりにちゃんとした方法でないと釣れない

このゲームで“夢”に挑戦してほしい

こんなにある! 前作からのパワーアップポイント

1 各種グラフィックの強化

前作で好評を博した、スキンモデルオブジェクトによる魚の3D表現が、さらにクオリティアップ。本物そっくりに描かれた魚たちが、ながら実写映像のように、水中を縦横無尽に動き回るさまは圧巻。視点も状況に応じてさまざまに変化するので、臨場感と迫力にあふれたビジュアルを楽しむことが可能。また、ルアーなどの道具や背景なども、細かく美しく描写されている。



ダイワとの提携により、ルアーやタックルはすべて実名で登場



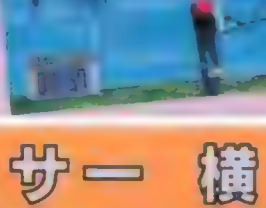
魚のジャンプやエラ洗いといったアクションも見ることができる



グラフィックはもちろん、動きもめづらしくリアル。画面でお伝えできないのが多かった

2 操作感覚の洗練

竿さばきや足場移動といった、ファイト中のアクションがますます充実。これにより、前作以上にリアルで白熱したファイトを楽しめるようになった。また、その他の部分の操作に関しても、レスポンスの向上がはかられている。



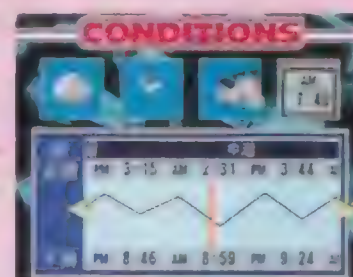
写真は足場移動と竿さばきによってライン(釣り糸)が障害物に引っかかるのを避けている場面。ただし、リアルを追求しただけでは魚に逃がれてしまう



微妙な竿さばき(ロッドの操作)で、魚を誘導したり、ジャンプを抑えたりすることができる

3 自然環境の完全再現

この「2」では、時間、天候、風、潮といった要素をすべて盛り込んで、シーバス釣りをシミュレートしている。こうした自然要素を考慮しつつ、釣るポイントを選ばなければ、大物は狙えない。

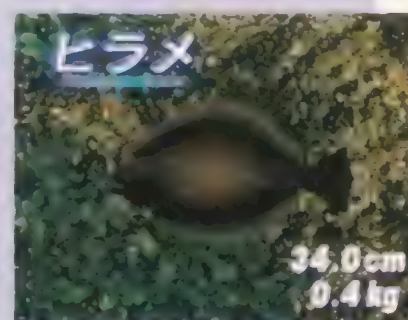


フリーモードでは、これらの自然要素も自由に設定できる

4 シチュエーション+魚の種類が増加

前作はポートを使っての釣りがメインだったが、今回のフィッシングは陸上から。釣るポイントは、さまざまな場所から選択することが可能だ。また、シーバス以外にも、いろんな種類の魚を釣ることができるようになった。

フリーモードでは、スズキ以外の魚を組んでみるのも楽しいかもしれない



本作プロデューサー 横井氏 誌上対談!!

ようにしてあります。そういう形にして、ゲーム性とシミュレーション性を両立させているんです。

—— 実際、シーバス釣りはむずかしいのですか?

村越 技術的にむずかしいっていうよりも、確率的にむずかしいんですよ。1年中シーバスを遡って、打率はだいたい1割です。そういう魚なんです。

—— 村越名人で1割ノ それでも通いかけるシーバスの魅力って何なんでしょう? シーバス独特の引きとか、あるわけですか?

村越 そうですね。小さくてもちゃんと跳ねますし。余談ですけど、エラ洗い(魚が水面上にジャンプして頭を左右に振る動作)って、針を外すためにやってると言われていますが、そういう動きって、一度も釣られたことない魚が、どうやって覚えるんだろう(笑)とか、思いますね。

横井 僕なんかは、そういう村越さんの余談(口)にインスパイアされることも多いんです。村越さんがつづやいた一言で、ゲームに味付けしていくというが。

この「2」では、足場移動が

重視されていますが、実際あんなに動くものですか?

村越 ですね。そういう、自分の足で動き回る、アクティブな釣りであるということです。

—— スポーツ感あふれる釣りだと。

村越 そうですね。

横井 前作は船を使った釣りでしたが、今回は事前にそうしたシーバス釣りの特色をうかがっていたので、陸釣りがゲームに通じてるな、と。ですから「2」制作にあたっては、そうした村越さんのお話を、具体的な形にするという感じで進めました。



株式会社・ビクター
インタラクティブ ソフトウェア
ビクターソフト本部
開発グループ プロデューサー

横井久紀氏

風景、感覚、すべての部分をリアルに

初心者からベテランまでOK! の豊富なゲームモード

トーナメント

シーバスを対象にした、ルアーフィッシングの大会に参加するというモード。3つの大会を勝ち抜くことが目的となっている。小物は初心者でも簡単に釣れるが、トーナメントに勝つ＝大物を釣るには、ある程度の知識と経験が必要という、絶妙のバランス設定がなされている。



一定サイズ以上の大物をコンスタントに釣ることができなければ優勝することはできない。



フリーフィッシングモードと違い、条件は強制的に設定されている。実際に釣られるモード。

フィッシング講座

監修者の村越正海氏が、海でのルアーフィッシングについてわかりやすく解説してくれる。すべて実写ムービーで構成されており、ボリュームも満点。



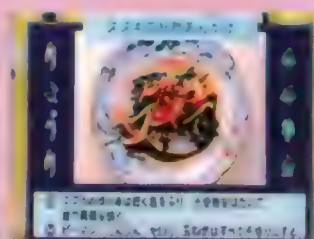
基礎の基礎から解説してくれるので、初心者でも安心。役に立つ情報が満載されている。



市販のハウツービデオ1本分に相当するだけの内容があるというから驚きだ。

クッキング

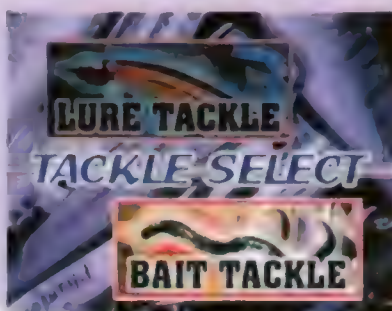
このゲームに登場する魚を使った料理と、その作り方を見ることができる。見て楽しめるのはもちろん、資料的価値も高い。



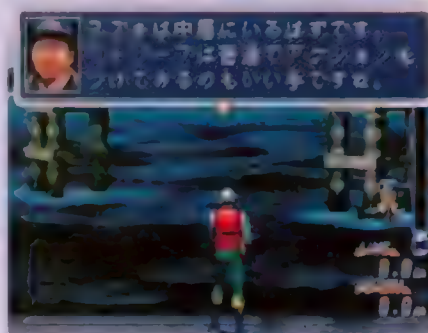
自分の釣った魚を、料理に使うことができる。見て楽しめるのはもちろん、資料的価値も高い。

フリーフィッシング

プレイヤーの好きな条件で、釣りを楽しむことができるモード。さまざまな環境（釣る場所や、コンディション、使う道具など）を自由に設定できるほか、ルアー釣りか、餌釣りか也可以选择することができる。大会の練習をするもよし、シーバス以外の魚を狙ってみるもよしと、プレイヤー次第でいろいろな楽しみ方ができる。あえて悪条件での釣りに挑戦してみるのも一興かも。



餌釣りでは、ルアー釣りとはまた違った楽しさがある。餌の味もいろいろだ。

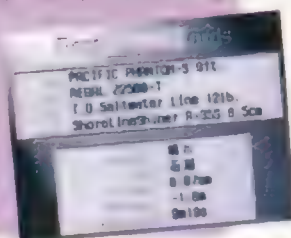


このモードでは、村越氏のアドバイスが聞ける。これを参考にしてトーナメントに挑戦!

レコード

ここでは、自分が釣り上げてきた魚の記録を見ることができる。釣った時のコンディションも記録されるので、後々の反省や研究にも役立つ。

このモードでは、村越氏のアドバイスが聞ける。これを参考にしてトーナメントに挑戦!



——あと、ヒットした魚のサイズによって、BGMが変化するというのはユニークですね。
横井■ええ、大きなシーバスがかかると曲が変わります。あと、釣り人の踏みばり具合とかも、グラフィックが変わるんですよ。
村越■大物の感覚をプレイヤーにわかってもらえるように、いろいろ苦心しましたね。
——他に、苦労されたとか、ここは見てほしいといったところは？
横井■時間が移り変わることに、風景とかもゆっくりと変化していくんですよ。それを画面の切り替えなしに、自然にやるというのは、グラフィック担当者の大変な

苦労の成果ですね。
——たしかに、まわりの風景や魚の動きは自然な感じですね。
横井■やっぱり、釣っている時の感覚とか、そこらへんも含めてリアルさを追求しているんです。そのための足場移動であり、ロッド操作なんです。プレイヤーには、そういったところをフルに楽しんでもらいたいですね。実際に釣りをしたことがない人でも、背景が変わっていくのを見て、本当に外で釣っているみたいになって、開放感を感じてもらえれば、うれしいですね。
村越■僕としては、釣りの現場でなかなかうまくいかない欲求を、ここで満たしてほしいな、と。それから、

釣りの「組み立て」ね。もともと湖とか淡水系の釣りっていうのは、組み立てがしやすいんですよ。なぜなら、そこに必ず魚がいるから。釣りはそこにいる魚をどう釣るかだけを、組み立てればいいわけです。ところが海の場合は、本当にここに魚がいるのかっていう疑問が、常にあるわけですよ。その点、ゲームなら、そんな心配なしに、そこに魚をいかにして釣るか、ということに集中できますよね。魚との知恵くらべだけを楽しめるわけ。

ルアーやリールも、すべて実在のモデルを使用しているわけですから、ゲームのなかで「あの場所のあの時間帯では、このルアーが良い」ということであれば、実際の釣り場でも、良い成果を期待できます。これは大きいですよ。



NEW RELEASE TITLE

最新の
セガサターンタイトルを
キャッチUP!

本誌初登場のタイトルなども、続々と紹介しちゃうこのコーナー。今回もお見のがしなく。

- P66.....ムーンクレイドル
- P67.....バルクスラッシュ
- P67.....古代降霊術 百物語(仮)
- P68.....きゃんきゃんバニー エクストラ
- P68...LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION
- P68.....SSアドベンチャーバック 七つの秘館&MYST
- P69.....フォトジェニック
- P69.....東京SHADOW
- P70.....新海底軍艦〜鋼鉄の孤独〜
- P70.....龍的五千年



COMING SOON SOFT

- P97.....クオヴァティス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜
- P100...ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
- P104.....卒業S
- P107.....My Dream〜オンエアが待てなくて〜
- P108.....ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織
- P110.....大航海時代II
- P111.....三國志孔明伝

発売直前の
セガサターンソフトを
大紹介!

発売直前のソフトの見どころを、じっくり楽しめるこのコーナー。今週も要チェック。

- P112.....真説サムライスピリッツ武士道烈伝
- P114.....ドラゴンマスターシルク
- P116.....マジカルホッパーズ
- P118.....太平洋の嵐2疾風の線艦
- P120.....ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜
- P122.....実戦パチスロ必勝法! Twin
- P124.....きゅー爆つく
- P126.....アドヴァンストV.G.

飯田譲治 ナイトメア インタラクティブ
Moon Cradle 異形の花嫁

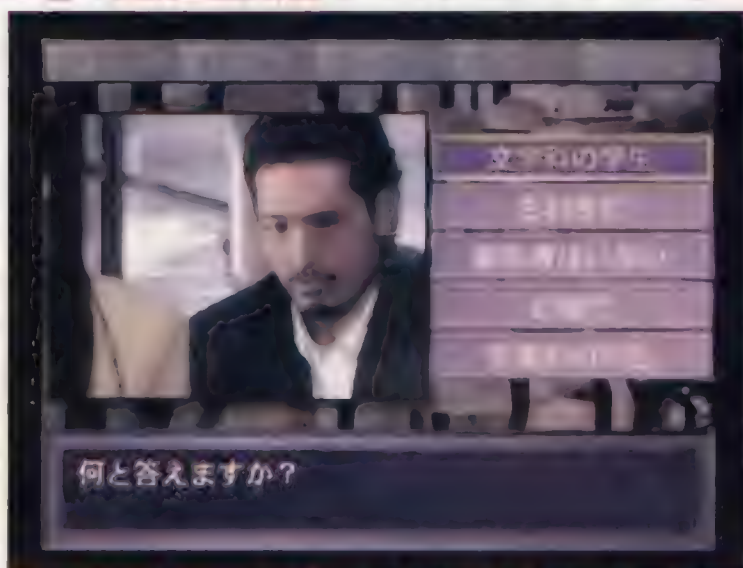
●パッケージソフト ●6月下旬発売予定 ●4,800円 ●3人制

完成度
50

話題のサイキックドラマをいくつも手掛け、一躍有名になった飯田譲治がゲーム界進出か?

「NIGHT HEAD」の飯田譲治プロデュースのサイキックアドベンチャー

サイキックドラマの脚本・監督として有名な飯田譲治プロデュースのアドベンチャーが登場。ゲーム中の映像はTVドラマ制作のスタッフが手掛けており、迫力ある映像が楽しめる。キャラクターは人気俳優がCGで登場。会話シーンなどが中心となる実写画面と、CG画面が交互に展開される。またゲーム中にはパズル的な謎解きやアクションの要素もある。しかし難易度設定が可能なので、初心者にも安心して遊べるのだ。クリアすると、ゲーム中の映像をドラマとして鑑賞できるぞ。

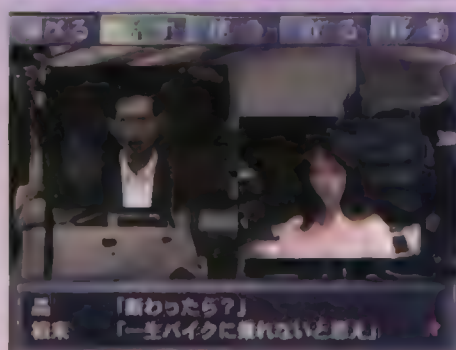


プレイヤーは探偵、根来悟郎(役・鶴見辰吾)を操作し、ある男性の婚約者の女性が失踪したという事件を調査。後、些細な事件が徐々に連続失踪事件へと発展していくのだ。



これは「NIGHT HEAD」のCG映像。この映像は、飯田譲治プロデュースのサイキックドラマをいくつも手掛け、一躍有名になった飯田譲治がゲーム界進出か?

コマンドモード



「新わったら?」「一生バイクに乗れないと思え」

外で捜査を行う場合、主に実写映像でストーリーや会話が進行するときにコマンドモードになる。主人公はその場所に出会った人々と会話を重ね、捜査を進めていくのだ。行動は画面上部にある5つのメインコマンドから選んで実行できる。場所の移動はメインコマンドでできるぞ。

TVドラマを
見ている
ような……



探偵である主人公、根来悟郎は、ある男性から失踪した婚約者・浅井観月の調査依頼を受けた。ところが、彼女の身元調査中に、行方不明となった短大生の捜査依頼が飛び込んでくる。以前同様だった多発刑事と、親友・高木紀子と事件を捜査を開始したが、その後同様な失踪事件が相次ぎ、奇妙な事件は連続失踪事件へと発展していくのだ。

アクションモード



このモードでは、特定の場所に移動したときや、主人公の部屋の中に、このモードに切り替わる。キャラクターを方向キーで動かしながら、4つのコマンドを駆使。さまざまな捜索を展開していくのだ。

キャラクターを斜め上から見下ろした視点で操作するCG場面は、アクションモードと呼ばれる。特定の場所に移動したときや、主人公の部屋の中に、このモードに切り替わる。キャラクターを方向キーで動かしながら、4つのコマンドを駆使。さまざまな捜索を展開していくのだ。

部屋の
中に
秘密が



バルクスラッシュ

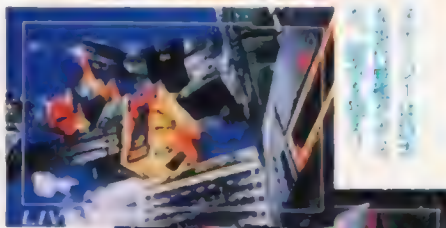
●ハドソン●発売日未定●価格未定●3Dアクションシューティング●全年齢対象

完成度
60

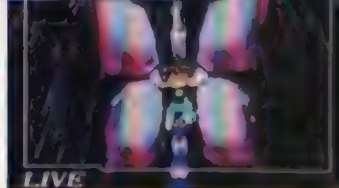
可変戦闘機を操る3Dシューティングが登場。豊富な敵キャラと、自由な自機の移動がウリだ。

ハドソンから爽快感タップリの本格3Dシューティングが発売される。プレイヤーの操作する自機は、ロボット形態と戦闘機形態に変形が可能。場面によって使い分けるなど戦略的な攻略が楽しめる。都市、巨大戦艦、宇宙、基地内などのステージは全部で7つ。いずれも前後、左右、上下、すべての方向に移動が可能なのだ。

巨大な敵を討て!



巨大な敵を討て!



© HUDSON SOFT

グレス・ドーリー(子安武人)



主人公のパイロット。優れたパイロットで、持ちこたえきれない。



リラ・ハート(氷上恭子)



一見アイドル風なリラ。でも実は戦力を秘めているのさ。



コロ・スタイナー(水谷優子)



リラのガールフレンド。コロ・スタイナー。戦術でもナビゲーター。



ルビア・ルード(松井菜保子)



ナビゲーター。コロ・スタイナー。戦術でもナビゲーター。



パートナー
ナビゲーション
システムを導入

各ステージには1人ずつヒロインが登場する。そして、彼女達をパートナーとして搭乗させることができるのだ。ミッションをクリアするとパートナーのレベルがアップするぞ。

古代降霊術 百物語(仮)

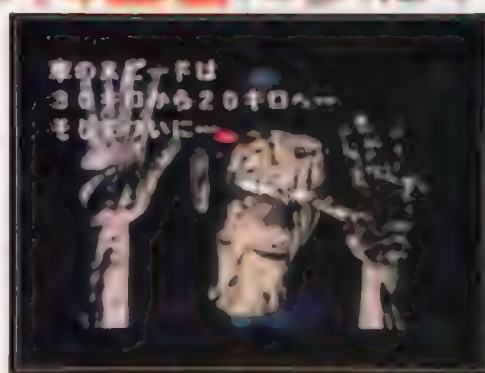
●ハドソン●発売日未定●価格未定●デジタルノベル●全年齢対象

完成度
50

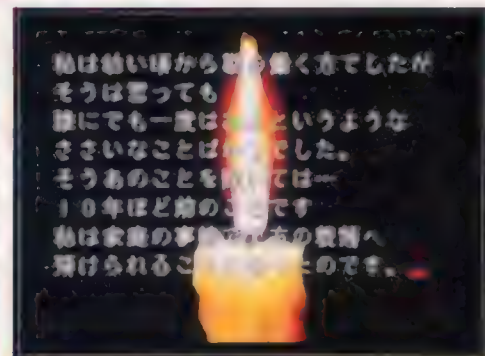
超本格派の怪談デジタルノベルが、ハドソンから登場。あの稲川淳二氏の体験談も聞けるのだ。

プレイヤー自らが降霊会に参加する!

100本のロウソクを用意し、怪談を1つ話すごたびに1本の火を消していく、日本古来の怪談会「百物語」。この儀式では、すべてのロウソクを消し終えた時、霊が現れるとも言われている。本作は、この百物語をサターン上で再現したデジタルノベル。プレイヤーがゲーム内のキャラを操るのではなく、プレイヤー自身が怪談会に参加するという形式が特徴だ。



プレイヤー自身が怪談会に参加する!

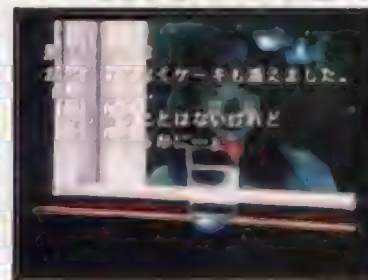


プレイヤー自身が怪談会に参加する!

100本のロウソクを消した時、何かが起こる!?



プレイヤー自身が怪談会に参加する!



プレイヤー自身が怪談会に参加する!

あの稲川氏の怪談も!!



プレイヤー自身が怪談会に参加する!

© 1997 HUDSON SOFT

きゃんきゃんバニー・エクストラ

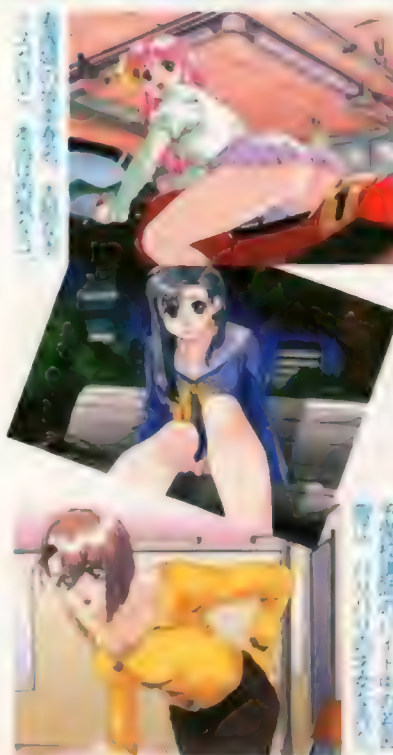
完成度 5

あのスワティが、またまたサターンに降臨!

シリーズ2作が発売され、大ヒットした恋愛アドベンチャー「きゃんきゃんバニー」。「ブルミエール」に続いて「エクストラ」の移植が決定したぞ。ブルミエール2と同様に、画面はフルサイズになり、声優によりフル音声化される。パソコン版にはなかったシナリオが追加され、ブルミエールのキャラも登場。スワティのトラブルをめぐる新たな物語が展開されるぞ。



©(株)アイデス/カクテルソフト(株)キッド



LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96

完成度 100

'96年の熱戦が甦るK-1データベース第2弾!

'96年のK-1 GPの開幕戦、決勝戦のハイライトシーンなどが楽しめるデータベースがお目見えする。このソフトは1月に発売された'95年GPまでを網羅した「THE BEST COLLECTION」に続く第2弾。K-1ガールの映像も収録され、'96年度K-1年鑑ともいえる充実した内容になっている。



ムービーはスロー再生も可能。画質、収録時間とも、前作より大幅にアップしている。

© PONY CANYON INC



SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST

完成度 100

名作アドベンチャーが2本入ったお得なパック
'94年11月にサターン本体と同時に発売され、大好評となった「七つの秘館」。この2本が1つのパックになって登場だ。

ポリゴン描写による、本格アドベンチャー2作品がカップリング。楽しさも謎解きも2倍だ!

七つの秘館

「七つの秘館」は、七つの秘館を巡るために、七つの秘館に配置された、7つの秘館を巡るアドベンチャー。シナリオに著名作家・木宮重樹を起用するなど、豪華なスタッフで制作された、有名タレントも出演している。

2つのパックは、中箱に入っています。

© KOEI CO.,LTD

MYST

ポリゴン描写が、初めて体験できる。画面は、まるでCGの世界にいるかのような、リアルな描写が、このゲームの世界に広がっている。プレイヤーは、この世界を探索し、謎を解き、物語を進める。このゲームは、世界中で最も有名なアドベンチャーゲームの一つである。

Software copyright 1994, Cyan, Inc. and Sunsoft. All rights reserved.

フォトジェニック

完成度
30

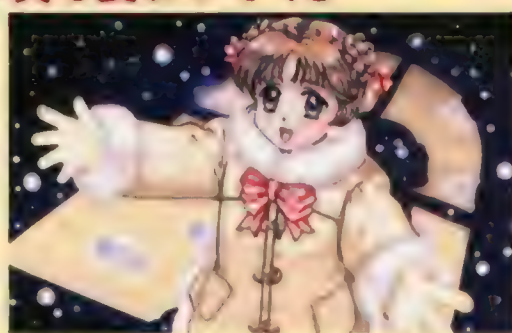
いろいろな季節やシチュエーションで、お気に入りの女の子をきれいにカメラにおさめたい!

少女たちとの愛を写真に焼きつける恋愛シミュレーション

女の子との恋愛関係が写真に現れる、ちょっと変わった恋愛シミュレーション、それがこのゲームの特徴だ。プレイヤーの分身である主人公はフリーのカメラマン。ある日、仕事をしている雑誌の編集長から少女をテーマに写真コンテストに出るよう薦められる。被写体となる少女を探しに街に出た主人公は、3人の少女と出会い、コンテストまでの1年間を通して、少女たちの一瞬の輝きをカメラに収めていくことになる。写真のデキはプレイヤーとの関係でも変わるので女の子の協力も必要になってくるのだ。

季節によって撮れる写真も変わってくる

写真にはクリスマスや夏祭など、その季節のその場所でしか撮れないものも数多くある。そして、撮影技術には人物と風景のポイントが関わってくるのだ。これによって撮影の成功率や完成度が左右される。ポイントはプレイヤーの努力で高めることができるぞ。



キャラクターデザインは、人気イラストレーター、タカノタカが担当。グラフィックは、どの場面でもゴージャスな演出が施されている。さらに、写真の被写体となる3人の少女には、人気声優が担当し、それぞれの個性を際立たせている。

©1997 SUNSOFT ©1997 フィルインカフエ ©1997 セロシステム ©1997 すぎやま現象

東京 SHADOW

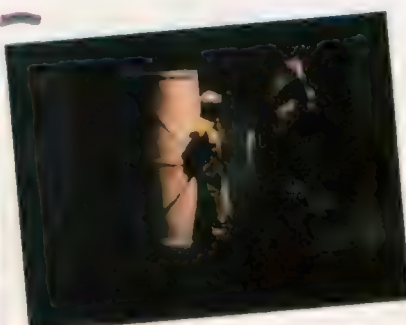
完成度
90

幽霊になってしまった主人公とその恋人が渋谷にまつわる謎と恐怖に挑む実写ムービーノベル。

渋谷を舞台に繰り広げられるオカルトアドベンチャー

渋谷にまつわる歴史的事実と多くの真実を秘めたストーリーが特徴のアドベンチャーがこのゲームだ。主人公はゲーム開始直後に死んでしまうが、霊となって状況やストーリーに関わっていくのだ。原作は女神転生を書いたことで有名な西谷史氏を起用。氏が実際に

体験したエピソードや現実の渋谷の地名を使い、リアリティを醸し出している。ストーリーの多くは渋谷の地下に掘られた全長30キロにも及ぶトンネルで進行する。プレイヤーはさらわれた恋人を救うため、霊となって地下をさまよいながら謎を解き明かしていくのだ。



109の上空を、血のように赤い霧が、渋谷の空に切り裂いた。

待ち合わせの場所へ向かう途中、主人公は渋谷の空に走る、赤い霧を見つける。

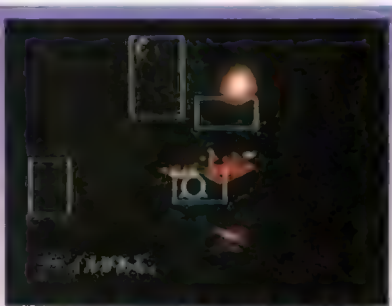
ヒロインの女性刑事に宝生舞を起用



このゲームのヒロインであり、主人公の恋人でもある女性刑事高城京子に宝生舞を起用。何があってもひるまず果敢に立ち向かう意志の強い女性を好演している。拳銃を発砲するアクションシーンなど、迫力ある演技をこなしている。

48通りの隠されたストーリー

ストーリーを進めていくと、選択肢を選ぶシーンが登場する。このゲームでは選んだ選択肢によってストーリーが分岐し、エンディングが変わるマルチエンディングを採用。48通りのストーリーがプレイヤーを待っている。



状況によっては画面をカーソルキーでクリアし、調べなくてはならない場面もある。

©西谷史・シブサ/メディアワークス ©TAITO CORP 1996,1997

新海底軍艦 ～鋼鉄の孤独～

●アスキー ●4月上旬発売予定 ●8,800円 ●シミュレーション ●全年齢利用

完成度
80

超兵器同士が激突するSFシミュレーション。ワレ敵影ヲ発見シタリ。海底軍艦「ラ號」出撃!!

壮大なスケールで送るSF架空戦記

近未来を舞台にした戦略シミュレーションが登場する。ゲームのシステムはヘックスマップとターン制を導入した、オーソドックスでなじみやすいもの。万能戦艦「ラ號」をはじめとする超兵器の数々を操り、敵アトランティス軍に制圧された人類を救い出すことがブ

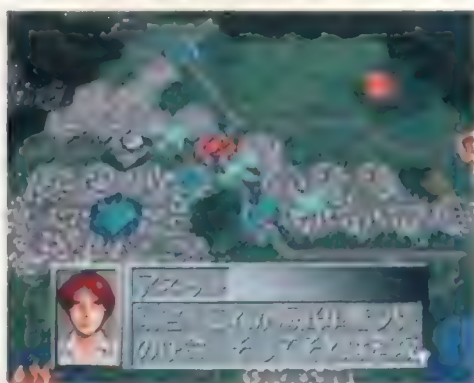
レイヤーに課せられた使命だ。全17ステージからなるマップを戦い抜き、地球に平和を取り戻すのだ。

同名タイトルのアニメビデオやコミックからのゲーム化だが、ほかとは微妙に違った設定となっていて、新たな海底軍艦ワールドが楽しめることだろう。

ステージの合間にはオリジナルアニメが!



各マップをクリアすることで、このゲームのためだけに制作されたアニメを見ることができる。



© 1997 ASCII Corp./アストロビジョン/「海底軍艦」製作委員会

戦闘は陸海空にまたがり展開される!

陸



海



ヘックスが3層に分かれているのが大きな特徴。3DCGの戦闘シーンは大迫力だ!

空



龍的五千年 ～DRAGONS OF CHINA～

●イマジニア ●4月25日発売 ●8,800円 ●アドベンチャー ●全年齢利用

完成度
80

未来の中国を舞台に、若き学者が「伝説の八龍」の謎に挑戦。豪華スタッフによる伝奇ADV。

第3章の画面写真を大公開!

加藤正人氏、寺田克也氏、荳沢靖氏、都留教博氏ら、超一流クリエイターの手によって織りなされる近未来伝奇アドベンチャー「龍的五千年」。人類に災いをもたらす「邪龍」を止めるため、中国各地を旅する青年学者ケンと、その仲間達の物語だ。ゲームは全部で

8章から成っており、さまざまな敵を倒しながら情報収集を進める、というのが基本的なスタイル。そして、各章のラストでは、ボスキャラである龍との戦闘が展開されることになる。今回は、中盤戦への入り口ともいえる、第3章の画面写真を紹介していこう。

「伝説の八龍」とは?

邪龍を止めるには、伝説の八龍の力を借りる必要がある。そのためには、伝説の八龍と会うために、旅を続ける必要がある。

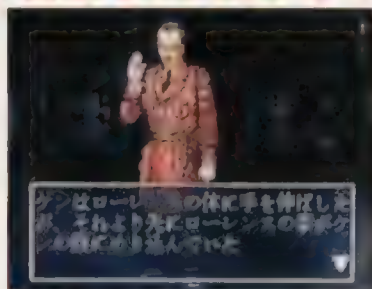


龍は、人類に災いをもたらす邪龍に倒れた後、その力を借りて復活する。

龍以外の敵も、いろいろなタイプのものが登場。荳沢氏の独創的なデザインが光る。



寺田氏が描く、魅力的なキャラクター



寺田氏は、キャラクターのデザインに力を入れている。その中でも、龍のデザインは特に印象的だ。

© 1997 Imagineer Co., Ltd. © 1997 寺田克也/荳沢靖/都留教博



咲かせよう!!

サターンにサクラを

サターンソフトで「ドラマティックアドベンチャー」という新しいジャンルを開拓した「サクラ大戦」は、そのゲームの完成度の高さに大ヒットを飛ばした。その本作品も発売されて、はや6カ月が経とうとしている。読者の間では次回作が期待されている現在、その願いも込めて膨大なグッズの紹介とレッド協力による取材を敢行した。

サクラ大戦 グッズ・コレクション

「サクラ大戦」のグッズはリストを見てもらえればわかるように、ビデオ、本、CDから文具用品まで多種多様である。キャラクター人気度を考

えても（サタマガグランプリでも女優賞はさくらが受賞）、フィギュア化されるのは当然。もちろんこれらのグッズ展開も目が離せないぞ。

サクラ大戦グッズリスト

商品名	メーカー	価格	発売日
小説サクラ大戦(仮)	メディアワークス	未定	5月予定
サクラ大戦アンソロジー(仮)	ホビージャパン	980円	4月予定
サクラ大戦アンソロジー(仮)	ムービック	未定	4月予定
テレホンカード	コンパス	1,000円	発売中
テレホンカード	コンパス	3,000円	発売中
1/6 真宮寺さくら	海洋堂	12,000円	発売中
1/8 真宮寺さくら	海洋堂	5,800円	発売中
1/8 李紅蘭	海洋堂	5,800円	発売中
1/8 アイリス	海洋堂	5,800円	発売中
1/8 神崎すみれ	海洋堂	5,800円	発売中
サクラ大戦ピンバッジコレクションA	海洋堂	1,280円	発売中
サクラ大戦ピンバッジコレクションB	海洋堂	1,280円	発売中
サクラ大戦ピンバッジコレクションC	海洋堂	1,280円	発売中
ミニキャラクターコレクション	ツクダホビー	2,500円	春
真宮寺さくら アクションドールver.1	ツクダホビー	7,800円	春
真宮寺さくら アクションドールver.2	ツクダホビー	7,800円	春
ジグソーパズル 300ピース	天田印刷	1,500円	4月予定
ジグソーパズル 1000ピース	天田印刷	3,000円	4月予定
CDケースシールセット	天田印刷	600円	春
Wタックポストカード	天田印刷	600円	春
アートクリスタル	天田印刷	1,500円	発売中
トレーディングカード	天田印刷	300円	4月予定
ピンズパッチ	ムービック	450円	春
クリアファイル	ムービック	350円	発売中
ノート	ムービック	350円	発売中
ポストカードセット	ムービック	800円	発売中
下敷き	ムービック	250円	発売中
オルゴール	ムービック	2,300円	発売中
キャラクタードール さくら	ムービック	9,800円	夏頃
テレホンカード	ムービック	1,000円	発売中
ラミカード	ムービック	100円	発売中
ジグソーパズル 1000ピース	ビバリー	3,000円	4月予定
ジグソーパズル 108ピースA	ビバリー	1,000円	4月予定
テレカ	コンパス	1,000円	発売中
テレカ	コンパス	3,000円	発売中
サクラ大戦 公式ガイドブック	アスキー	1,200円	発売中
カレンダー	セガユナイテッド	1,800円	発売中
サクラ大戦原画&設定資料集	ソフトバンク	2,000円	発売中
サクラ大戦帝撃シークレットファイル	ソフトバンク	1,480円	発売中
帝撃歌謡全集	BMGジャパン	3,000円	発売中
桜! 帝国華撃団	BMGジャパン	600円	発売中
花咲く乙女	BMGジャパン	1,000円	3月21日発売
サクラ大戦 公式ガイドブック	アスキー	各1,200円	発売中
CDケース	ワイコム	2,300円	4月予定
OAクリップ	ワイコム	300円	4月予定
フロップビーラベル	ワイコム	500円	4月4日発売
サクラ大戦 花組通信	SEGA	4,800円	発売中
スクリーンセーバー	SEGA	3,800円	4月4日発売
セガ オフィシャルビデオ サクラ大戦	SEGA	4,800円	3月20日発売
スクールカレンダー	天田印刷	1,500円	
スクールカレンダー	ムービック	1,000円	



攻略ビデオ

サクラ大戦 攻略ビデオ

●SEGA

ゲームのポイント解説はもちろん、非圧縮のアニメムービー集をはじめ、貴重な映像が多数入っている。ナレーションを真宮寺さくら役の横山智佐さんが担当し、広井王子氏とのインタビューも巻末に収録した「サクラ大戦」初のビデオ作品。



オープニング、アニメムービーなどがハイクオリティな映像で収録され、攻略法もパンチリフオロされているぞ。

音楽CD

600円というリーズナブルな価格で発売され、品切れになった店も続出。



エンディングで流れる各キャラクターの歌をフルコーラスで完全収録。一家に1枚!



サクラ大戦 帝撃歌謡全集

●BMGジャパン

サクラ大戦 桜! 帝国華撃団

●BMGジャパン

「サクラ大戦」の各キャラクターのイメージソング、デュエット、劇中歌を収録したアルバムと、ゲームの主題歌を収録したシングルCD。見事オリコンに、ともにチャートインするという偉業を達成!

設定資料

サクラ大戦 原画&設定資料集

●ソフトバンク

「サクラ大戦」の膨大な資料を1冊にまとめた本がコレ。キャラクター、メカ設定はもちろん、制作スタッフのインタビューや楽譜、コスプレ用の型紙なども掲載。発売直後、横山智佐さんが袖を通したさくらの着物(制作費30万円)の読者プレゼントも話題になった。



フォトCD付ムック

サクラ大戦 帝撃シークレットファイル
●ソフトバンク●1,480円

CG監督の永田氏が手掛けたメカCGの紹介を中心とした本部分と、設定資料をモニターで見られるように制作されたフォトCDが1つになったムック。ポートフォリオ（音楽入りフォトCD）形式では限界収録枚数に近い106点のデータを収録。フォトCDオペレーターでサターンでも再生可能に。



藤島康介氏、松原秀典氏、永田太氏の3人が競演。加工すれば壁紙にもできるぞ。

クリアファイル

クリアファイル
●ムービック●各350円



花組隊員が全員集合したモノと、ソフトパッケージにも使用された藤島康介先生が描くさくらバージョンの2タイプが現在発売中。この中に大切な書類を挟めておけば、帝国華撃団が守ってくれる!



攻略本

サクラ大戦 公式ガイド
●アスキー●各1200円

シミュレーションパートを解析した「帝国華撃団戦史」と、アドベンチャーパートを攻略した「帝国歌劇団花組日誌」は、詳細なデータと豊富なゲーム中のビジュアルをメインに、深く突っ込んだ内容になっている。ファン必携!!

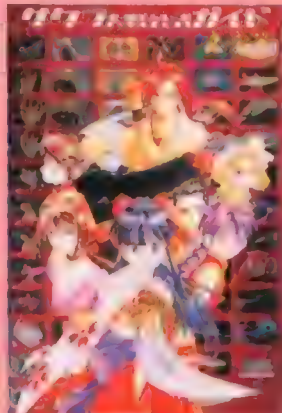
ラミカード

ラミカード●ムービック●各100円

花組の各隊員のカードがラミネート加工されて発売。価格も1枚100円と手ごろな値段なので、ぜひとも全員分そろえたいアイテムだ。デザインもイカしている。



戦闘篇



恋愛篇

テレホンカード

サクラ大戦 テレホンカード
●コンパス●各1000円・各3000円
●ムービック●各1000円

コンパス、ムービック各社から発売されているテレホンカード（1枚50度数）。発売当時は品切れの店がよく見かけられた。現在でも品切れ状態が続いているので、見つけたら即買いだ!



下敷き

下敷き
●ムービック●各250円

クリアファイルと同一イラストデザインの下敷き。勉強する時も花組隊員が応援してくれている気分になり、これでキミの成績もアップ! もちろん使い道はそれだけじゃない、ポスター代わりに壁に飾ったりするのもいいよね。



サクラ大戦
オルゴール
●ムービック

ネジを巻いてボタンを押すと、オープニングテーマ「機! 帝国華撃団」が流れる。太正時代を舞台にした、いかにも「サクラ大戦」らしいアイテムだ。近く同社から「花咲く乙女」バージョンのオルゴールも発売予定。ファンなら要チェック!

オルゴール



「機! 帝国華撃団」が美しい音色で流れるオルゴール。イラスト部分はフォトスタンドとしても使用可能。

ポストカード

ポストカードセット
●ムービック●各800円

帝国華撃団のメンバーと、花組隊員集合のイラストがポストカードとして登場。各キャラクターがハガキサイズで描かれているから、鑑賞用にもお手ごろだろう。これで友達に手紙を出すのはもったいないかも……。



現在ではまず 入手不可能!?な プレミアグッズ

ここでは販促品として作られたグッズや、業界関係者に配布された資料などを紹介。現在ではほとんど入手不可能な品々だぞ。

一般に発売されていない、プレミアグッズと呼ばれる品々。もちろん「サクラ大戦」はその数、種類ともに豊富だ。しかし、ここに紹介したグッズは全て完全販促品のため、今後生産の予定がないことをあらかじめ断っておく。セガやレッドカンパニーおよび、サタマガ編集部にお問い合わせの電話などはしないでね!

チラシ

ゲームショップなどの店頭で一般配布されたA4サイズのチラシ。両面印刷で、表はさくらのイラスト(ポスターのものとレイアウトが違うことに注意)。裏はゲームの概要と簡単なキャラクター設定などが、画面写真付きで説明されている。



湯のみ

一部のお店でソフトを購入するともらえたグッズの1つ。これを持っている人は超ラッキー。ファンの間では、高値で取り引きされているという噂もある。



フラッシュセガサターン

店頭デモ用に制作・配布されているセガサターンデモソフト。「サクラ大戦」のデモが収録されているのはVOL. 9にあたる。



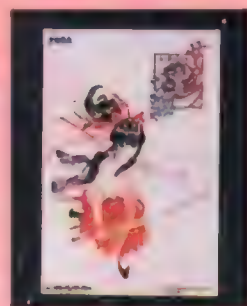
店頭でデモを見た人も多いと思うが、それがこのCD-ROMなのだ。

キーホルダー

これもソフト発売当時、店頭で配られたグッズの1つ。縦横約2センチ四方の大きさのこのキーホルダー、裏表にさくらとタイトルロゴが描かれている。



フォトスタンド



運が良ければ、ソフトを購入するともらえたレアアイテム。木製で作られた凝った作りで、さくらのイラストカード付き。

帝国華撃団隊員名簿



これぞ超レアアイテム。一般およびゲームショップにも配られなかったCD付き資料がこれだ。これを持っているのは、発表会に出席した業界関係者のみだ。

ポスター

左のポスターは店頭告知用ポスターで、一般に配られることはほとんどなかった。下部にはセガサターン本体の写真も見られるのが面白い。中央と右のポスターは、一部のお店で、ソフトを買ったとプレゼントされた限定ポスター。どちらかを入手できた人は幸せ者だ。



まだまだあるサクラ関連商品

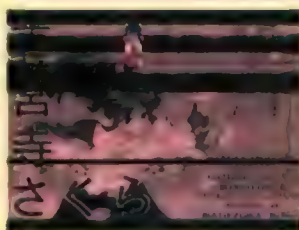
本編の世界観をさらに広げるソフトが、今後も続々ラインナップに挙がっている。「花コラ」(詳しくはP50からの記事を参照)やWINDOWS95用スクリーンセーバーなど、この「サクラ大戦」ブームはまだまだ終わりそうにない。

花組対戦コラムス



名作パズルゲーム「コラムス」と「サクラ大戦」が融合。発売日も間近に迫った。

スクリーンセーバー



モニターの焼き付き防止用のユーティリティソフト



パソコンユーザーは要チェック! 4月4日発売だ。

CDシングル

エンディングで流れる「花咲く乙女」と、真宮寺さくらが歌う「さくら」のカップリング。ジャケットは「サクラ大戦」総作画監督の松原秀典氏描き下ろし! 価格1,000円(税込み)

花組通信



花組隊員との相性占いや、声優さんのインタビューなどを収録したデジタルファンディスク。発売中!!

花咲く乙女

(C) さくら



今が旬！「春のサクラ小旅行」12選

Teito Walker

四月号

サクラサクか？ 帝国歌劇団大特集号



帝国華撃団副指令
緊急インタビュー
サクラ大戦12の謎

待望のモデルチェンジ!?
最新「霊子甲冑」読本

春の部屋探むに超便利！
人気帝都スボットA to Z

特別付録

満腹天狗軍阿

新巻発見!!

さくらっちゃん解説
&プレゼント!

特集
1999年サクラ吹雪が再び舞い降りる

SOFT
BANK

行ってみたい 帝都有名所!!

帝都、ここは「サクラ大戦」の舞台であり、帝国華撃団と黒之集会が激しい戦いを繰り広げた戦場でもある。大神とさくらが初めて出会った場所や、黒之集会が「六破星降魔陣」を成すために楔（くさび）を打ち込んだ場所など、劇中に登場する帝都有名所を現代の景観とオーバーラップさせてみた。

ゲームと現代の景観を 徹底比較!!

サクラ大戦の舞台は太正時代の帝都。そのモデルは当然大正時代の東京だ。今回は、サクラ大戦の中に登場した地名、その中でも特に黒之集会との戦い（第1話から7話）で登場した場所について、ゲームと現代がどれほどの違いがあるのか、実際の東京を撮った写真を使って風景を比較してみよう。

全体MAP



帝都の面影を求め、訪ねた場所は大きく分けて12カ所。日本橋を中心に放射状に各地点が存在している。頑張れば1日で周り切れることも可能なので、休日ぶらりと帝都巡りをするのもいいね。

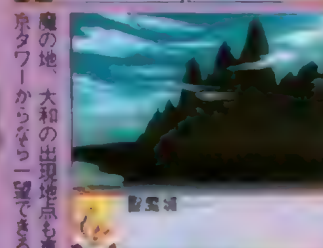
日比谷公園

現在、日比谷公園内には都内では国会図書館の次に大きい日比谷図書館や、野外音楽堂などがある。

サクラ大戦では莫叉丹が「六破星降魔陣」最後の封印を解いた場所として、わずか1カットだけ登場した。実際の日比谷公園は取材しに行ったのがお昼休みということもあって都心とは思えない、のどかな風景だ。ただ、公園の敷地の中にはちょっと怪しげな林もあった。下の写真の林どこかで見たような……?



サクラ大戦の帝都公園は、現在の日比谷公園の敷地内にある。この写真は、公園の敷地内にある、サクラ大戦の帝都公園の敷地内にある、サクラ大戦の帝都公園の敷地内にある。



サクラ大戦の帝都公園は、現在の日比谷公園の敷地内にある。この写真は、公園の敷地内にある、サクラ大戦の帝都公園の敷地内にある。

サクラ大戦の帝都公園は、現在の日比谷公園の敷地内にある。この写真は、公園の敷地内にある、サクラ大戦の帝都公園の敷地内にある。

英公園 (帝都タワー)

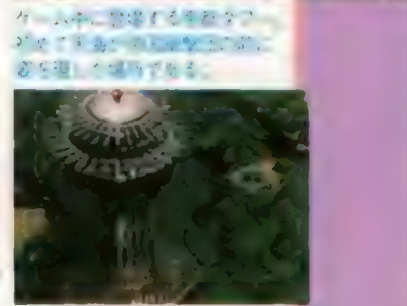
●地下鉄都営三田線都立門駅下車

芝にそびえる帝都の象徴、帝都タワー、ならぬ東京タワー。全長333m、自立鉄塔としては世界一の高さだ。なおサクラの帝都タワーは(下の)大展望台くらいの高さだろう。

東京タワーには水族館やロウ人形館、お土産屋、食堂街などが完備。はとバスツアーのコースにもよく含まれている。

東京タワー大展望台からの眺め。下の写真は、お台場方面を眺めたもの。遠くにレインボーブリッジが見える。この方向はサクラ大戦の帝都ならば、古の大地「大和」が沈んで(浮上して)いる場所だ。右の写真は皇居方面を眺めたもの。この写真の左側一帯の地下には超弩級空中戦艦ミカサが埋まっている。

皇居方面の風景。タワーを1周すれば東京の全景が一望できる。この写真は、サクラ大戦の帝都公園の敷地内にある。



サクラ大戦の帝都公園は、現在の日比谷公園の敷地内にある。この写真は、公園の敷地内にある、サクラ大戦の帝都公園の敷地内にある。



サクラ大戦の帝都公園は、現在の日比谷公園の敷地内にある。この写真は、公園の敷地内にある、サクラ大戦の帝都公園の敷地内にある。



昔の景観をとどめて いる場所、建物たち

銀座(四丁目)

●地下鉄有楽町線日比谷駅銀座駅下車

昔から高級感漂う大人の街として知られる銀座。大きい映画館などが点在し、帝国劇場もあるぞ。

ご存知、銀座四丁目交差点。サクラの大帝国劇場のあるはずの場所には日産ギャラリーが建っている。銀座和光(旧服部時計店)の時計台だけが当時の姿をしのばせるが、大正までの時計台は震災で崩れてしまい現在ののは昭和に入ってから再建されたものだ。(六話の銀座崩壊で崩れたのが古い時計台) ところで見事ゲームと同じアングルになった下の写真は、カメラマン田中氏決死の撮影のたまものだ。なお、撮影方法は危険なのでマネは絶対禁止だ。

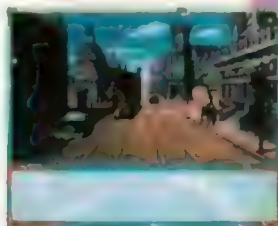


映画が撮りたいとサクラゲームで、サクラ大戦では、このアングルで撮影されたことになっている。



時計台の撮影。このアングルは、昔の銀座の雰囲気がよく残っている。年末年始によくテレビに映るよね

田中氏が道路の真ん中に走り込んで撮影した決死のショット。ゲーム中の通りは、現代ではこのように見えるのだ。

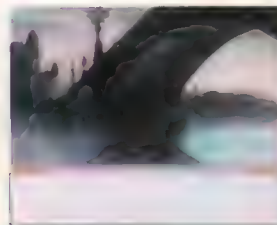


ゲーム中の通りと実際の写真。実際の通りは、ゲーム中の通りと比べると、もう少し広い。

日本橋

●地下鉄有楽町線東西線日本橋駅下車

地上には帝都銀行(日本銀行)。地下には黒之集会の本拠がある場所。ゲームでは七話最後の「朝日と日本橋」の図が印象的だ。当然今回はゲームそのままのアングルを期待したのだが、日本橋の上には首都高の高架が……そう、かつての江戸城の外堀の東側は、現在、首都高でフタをされた形になっているのだ。そして、さらに獅子と麒麟(キリン)の像も改修工事中……。今回の取材を通して感じた、帝都の匂いの消滅を痛感する。



高層道路が上を走り、その情緒も失われてしまった日本橋。両端の麒麟像とも異なる。



取材では夕暮れに訪れた。しかし、このアングルが撮れる日は少ないのだ。

三越本店がある日本橋。都営浅草線・有楽町線・東西線日本橋駅下車でもOK。

取材した仙台堀川は駅から歩いて15分くらいの所。清澄庭園で休憩するのもいい。

深川

●地下鉄有楽町線東西線門前仲町駅下車

深川。サクラでは五話の深川廃屋と戦闘マップで登場する。築地と同じく、観光名所ならば、富岡八幡宮や永代橋など、もっと良い場所もあるが、今回は極力サクラを思わせる場所にしたかったので、取材場所は「仙台堀川」と近くの倉庫に絞った。堀川の水は淀み、川幅も狭かったが、ここは江戸時代に物流の手段として多数掘られた運河の跡なのだ。同じ地域ではこの近くの清澄庭園もおすすめ。



堀川の水は淀み、川幅も狭かった。ここは江戸時代に物流の手段として多数掘られた運河の跡なのだ。同じ地域ではこの近くの清澄庭園もおすすめ。

築地

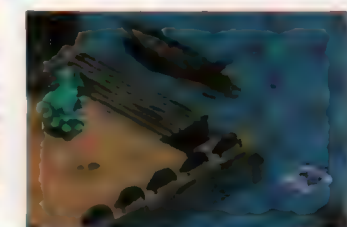
●地下鉄有楽町線日比谷駅築地駅下車

築地を月島側から撮影してみた。ここ築地はサクラの三話で、刹那がマリアを麗にはめた場所である。築地といえば魚市場が有名であるが築地に魚市場が移ってきたのは震災後のお話。



築地は震災後の移転先。現代の築地は、昔の築地とは全く異なる。

実は今回の取材で場所選びが最も難航したのが、ここ築地と深川。だが、夕暮れに、波が打ち寄せる河岸は帝都を思わせる情緒満点だった。太正帝都の活気を味わいたい人には早朝の市場、情緒だと築地本願寺がおすすめ。



築地は震災後の移転先。現代の築地は、昔の築地とは全く異なる。



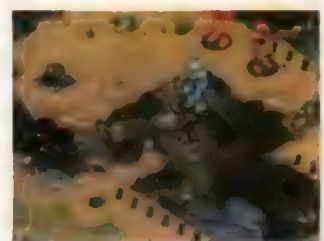
築地、古い、と悲しいくらい寂れた。昔の活気はもうない。



古いながらも、現在も倉庫として使用されている建物。時代を感じさせる。



築地を歩くと、昔の築地という感じがする。



すみれ、サクラと、この川は、昔の築地を思わせる。

後半は昔の情緒を残す上野がメイン

上野

●JR山手線上野駅下車はか

サクラ大戦と上野はとても深いつながりがある。今回は上野公園、不忍池、上野東照宮(寛永寺)、西郷像前と回ってみた。上野公園はさくらと大神の会える場所、不忍池は最初の戦場、西郷像前はプロローグでさくらが脇侍を倒す場所、そして寛永寺は東京の鬼門を鎮護

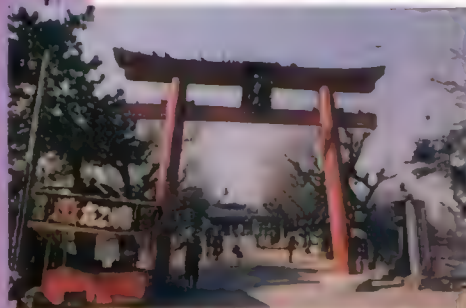
昔は東京の北の玄関と言われ、早くから栄えていた上野。上野公園や不忍池など有名な場所も多い。

し、その設立者は天海である。

余談だが、ここの本尊の脇に立つ像を「脇侍」と呼ぶ。上野は遥か昔から人が集い、出会う場所として運命づけられた土地とも言われている。桜が咲くころには、ぜひ上野を歩いてみてほしい。運命的な出会いがあるかも……。



第一話の戦場マップで存在のとりまわりの場所がわかる。上野公園の桜は、戦場マップの桜と一致している。上野公園の桜は、戦場マップの桜と一致している。



不忍池にある鳥居、奥に寛永寺と寛永寺がある。上野公園の桜は、戦場マップの桜と一致している。



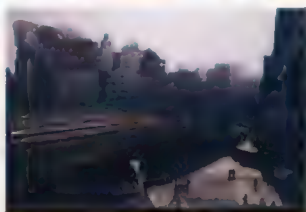
不忍池のほとりになると、ここは第一話の戦場となる。第一話の花見シーンでここが



天海が寛永寺を建てた。天海が寛永寺を建てた。天海が寛永寺を建てた。



水鳥が泳ぐのを休める不忍池。ここも散歩するにはおすすめの場所だ。サターンにも登場する。



オープニングムービーでさくらが上野公園を歩いている。上野公園の桜は、戦場マップの桜と一致している。



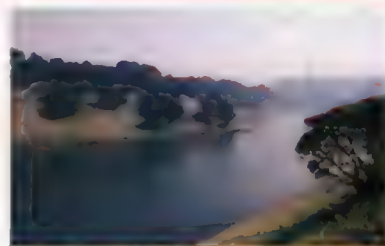
上野公園の桜は、戦場マップの桜と一致している。上野公園の桜は、戦場マップの桜と一致している。

九段下には武道館や靖国神社などの有名な建築物が存在する。特に九段会館は一見の価値あり。

九段下

●地下鉄丸の内線九段下駅下車

九段下も封印の場所として、たった1カットの登場。何話のことか覚えていない人も多いだろう。正解は五話だ。さて、現代の九段下はというと、当時あった武家屋敷の名残もほとんどない。ここから半蔵門への道は官公庁や大使館などが並び、厳粛な雰囲気が漂っている。写真の九段会館は明治・大正期の建築を思わせる古風な建物だ。なお、下の写真は内堀通りから半蔵門を撮ったもの。この日は快晴で緑がとても綺麗だった。



お堀は九段下からやや離れているが、とても東京とは思えない牧場的な雰囲気がある。



サクラ大戦の戦場マップで、九段下は封印の場所として登場している。九段下は封印の場所として登場している。



スポーツ競技やコンサート会場として有名な武道館。敷地の広さも驚くほど広い。



上野公園の桜は、戦場マップの桜と一致している。上野公園の桜は、戦場マップの桜と一致している。

浅草寺の近くにある遊園地、浅草花やしき。観覧車やジェットコースターなどの施設があるので遊びに行ってみよう。

浅草花やしき

●地下鉄有楽町線浅草駅下車

日本最古の遊園地といえはここ浅草花やしき。サクラでは太正時代から近代的な遊園地だった。下の翔鯨丸発進シーンで小さくクレーンとジェットコースターが見えている。入口のお姉さんのコスチュームもなかなかおシャレだ。ところでここ花やしきの添乗員は皆、風組の隊員のはずだが……? まあ、いずれにしてもサクラファンなら、一度は訪ねてみたい場所の1つだ。

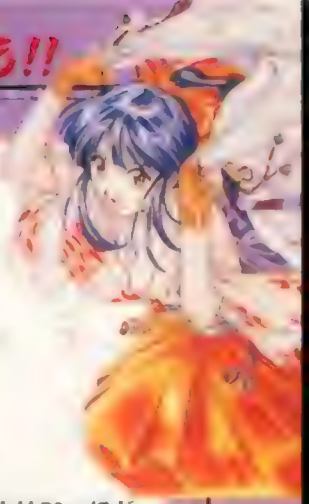


花やしきの入口。この地下には兵器工場の跡があるのか? ちなみに花やしきは一時期ここに移転していた。

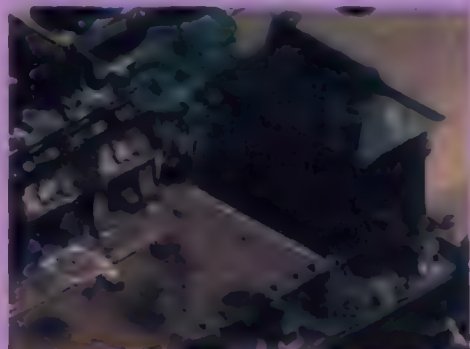


翔鯨丸が発進するたびに花やしきの施設は運転中止に、負けるな隊員!!

あやめが支隊長を務める花やしき。戦時空襲被害で「風組」が常駐している。



情緒豊かな浅草一帯を 練り歩きに行ってみる



戦闘マップ中の雷門。シルスウス鋼でできているとはいえ、破壊される場合も。キミの雷門は無事だったかな？



そう言えば……この前、怪物騒ぎがあったのもこの上野公園だったなあ

さくらと大神が初めて出会った場所、上野公園もフォロワーしているぞ。



浅草雷門

●地下鉄有楽町線浅草駅下車

サクラの四話では破壊される(こともある)浅草雷門。写真は夜の雷門&仲見世。サクラの世界では翔鯨丸が発進するたびに地鳴りはするわ、地面は傾くわ、という実に物騒な場所……である。雷門は浅草寺総門にあたり、明治43年、現在の雷門より50mほど南側にあった旧雷門が火災で焼け落ち、現在のものとなった。さらにサクラの雷門は火事で燃えないよう再建する際に、門全体をシルスウス鋼で建造したのだ。平日の昼間でも人出が絶えないこも、ファンならば、おせんべい片手に仲見世から浅草寺にお参り、というのがお約束。

日本で指折りの観光地の一つ。巨大な提灯や左右に構える仁王像の迫力に圧倒される。



提灯は白く、仁王像は黒く、ライトアップされた雷門は、とても美しい。

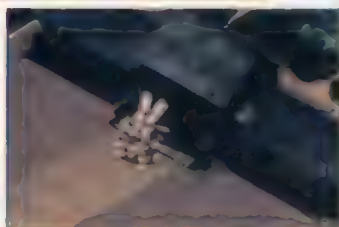
浅草寺

●地下鉄有楽町線浅草駅下車

仲見世と同じく、取材したのは夜。照明に浮かび上がった浅草寺も幻想的で美しい。仁王像が守る雷門を越え、仲見世通りの両側にせんべい、人形焼き、下駄、雷おこし、傘、おもちゃなど、さまざまなものを売っているお店が続く。仲見世通りは明治・大正時代に撮られた写真と今の姿に(照明などをのぞき)ほとんど違いがないことには驚かされる。交差する新仲見世通りを越えて行くと、小舟町の大ちょうちんがある宝蔵門に着く。

日本有数のお寺。古い建物でありながら、昔ながらの形を保つ。買物物は仲見世で。

下の写真は夜の浅草寺本堂。はとバスツアーのコースでもあるここには外国人の姿も多い。なお「花組通信」によると紅蘭は発明に息詰まると、よくこの石段に腰かけていたそう。石段に腰かければ、キミも気分は李紅蘭だ。



浅草六区

●地下鉄有楽町線浅草駅下車

昔から多くの人に愛されてきた繁華街。浅草寺のすぐ脇に位置しているので、ぜひ立ち寄ろう。

サクラの四話で大神とアイリスがデートした場所。太正時代にはオペラ座や活動写真館が並ぶ帝都屈指の繁華街だった。大正時代には浅草七区まであった。六区とは古い呼び名だが、今でも地名や店の名前などに名残が見られる。演劇と芸人の街であったころのにぎわいも遠くなったが、旧六区(写真)の通りには寄席や劇場が並び、浅草公園の周辺には古い街並みが残っている。



今はロケット屋や漫画屋、ファミレスなどが建ち、昔の街並みはあまり残っていない。

アイリスと大神、おにぎり屋で、冬場の雪が降ると、雪の景色が綺麗で、写真を撮る人が多い。



帝国華撃団副指令あやめさんが答える サクラ大戦12の疑問

Q1. さくらたちの給料はどれくらい?

A1. 花組の隊員の基本的な給料は歌劇団の収入によりますから、一概には言えませんが、普通の女子が生活するのに不自由しない程度にはいただいているとだけ言っておきましょうか。

Q4. 黒之集会の収入源は?

A4. さあ……「黒之集会」の収入源がどこか、それがわかれば私達にも攻めるチャンスがあるのですが、今のところは不明です。組織として成立している以上、資金源は必ずあるはずなのですが……。

Q7. 翔鯨丸の開発費用は?

A7. 翔鯨丸本体にかかった費用は資料が消失してしまって不明です。ただ、地上甲板にあたる浅草寺や仲見世の改造工事を行った太正11年の国会では莫大な使途不明金が発生して大騒ぎになりました。

Q10. 光武は一体いくら?

A10. これは難しい質問ですね。光武の開発には、莫大な金額が投じられましたから……。ただ最近、日本で販売された蒸気トラクターが千円ほどですから、その三、四〇倍はすると思いますけど……。

Q2. 帝国歌劇団の人気度は?

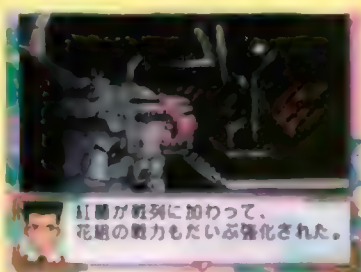
A2. 最近では新聞や女性誌などでも取り上げていただいているので、東京以外の方でも「帝国歌劇団」の名前を知っているかもしれませんね。わざわざ汽車に乗って来てくださるお客様もいますから。

Q5. 帝劇の休日、メンバーはなにを?

A5. 休演日には、花組の隊員達はそれぞれ思い思いのことをしていますよ。普通の女の子のように、買い物に出かけたり、活動写真を見たり。いつ鳴るかわからない出撃のサイレンに緊張しながら、ね。

Q8. 米田1日あたりの酒量は?

A8. 米田支配人のお酒の量ですか? かすみに聞いた話だと1カ月の酒代が五〇円を越えていると言うから、1日で一升瓶を空けているということなのかしら? 健康のためにも控えていただかないと。



紅蘭が戦列に加わって、花組の戦力もだいぶ強化された。

Q3. 帝国華撃団の認知度は?

A3. 「帝国華撃団」の名前は、一部新聞でも報道されているので、耳に覚えがあるかもしれませんが、「帝国華撃団」の存在は超法規的に保護されていますから、その実体を知る人はいないはずですよ。

Q6. 三人娘の帝劇での地位は?

A6. かすみと由里は劇場の業務ほとんど全てを取り仕切ってくれています。地位と言っても、大帝国劇場はとても家庭的な職場ですから、息が詰まるような上下関係ではありませんよ。

Q9. 帝劇の客席数は?

A9. 大帝国劇場には、一階席が五百席。二階席が二百席、二階にはさらに特等席が五十席ありますから、全部で七百五十席ですね。これだけある客席も、おかげさまで公演の間はいつも満席になります。

Q11. 華組の階級は?

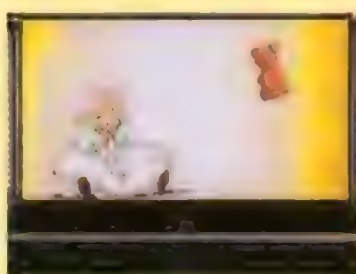
A11. 厳密に言えば、帝国華撃団は正規の軍隊ではありません。米田中将や私のようなもともと軍人だった者を除く花組の隊員を階級で縛りたくないという、米田中将の方針で階級は存在しないのです。

Q12. 「サクラ2」は?

A12. それは「今後の花組の活動」と言うことでしょうか? 申し訳ないのですが、私ではこのご質問にお答えできないんです。情報をお待ちください、としか言いがたいの。ごめんなさいね。



花組の隊員たち、この衣装を着て、この衣装を着て、この衣装を着て……



その衣装を着て、その衣装を着て、その衣装を着て……

その衣装を着て、その衣装を着て、その衣装を着て……

特集に参加していただいたレッドスタッフよりメッセージ



企画制作部
金糸良馬氏

今回取材を終えて思った……。

古き良き帝都は今、確実に減りつつある。やはり黒之集会は正しかったのか? 帝都は広井王子と我々の中にだけある街なのか? ……いや、そんなことはないはずだ。まず写真を見て想像してほしい。私達、サクラスタッフは信じている。現在の東京と理想の都市「帝都」は必ず重なるのだ、と。



企画制作部
森田直樹氏

みなさんお疲れさまでした。

帝都めぐりを途中で逃げ出した森田です。最初の上野公園までは参加したのですが、ちょっとヤボ用がありまして。いや本当に仕事ですよ。まさか眠いから帰ったなんて、そんな、まさか……。てなわけで、最後に見事にサクラを咲かせてくれた千葉さん、どうもありがとう。そして永遠に……。



営業 奥村圭作氏

改めて歩いた帝都は、やはり素敵な街でした。上野公園のアイスも浅草の御前餅も、とてもおいしかったですから……。ぜひ、皆様もあなたの「帝都」をお歩きください。



広報 久保 寧氏

見慣れた風景、新たな気持ちで歩いてみる。普段、ただ通り過ぎる街が違って見えた……。『帝都東京』、姿形は変わっても感じ取れる時代の息吹。そう、「太正」は現在も此処に……。



サタマガ編集部 千葉ちゃん

今回の特集、いかがだったでしょうか? 新しいアプローチャでみなさんの「サクラ大戦」に対する思い入れが、さらに広がってくれたら幸いです。僕はサクラ色に燃え尽きたよ!

199X年サクラの季節が再びやってくる……!?

読者投稿コーナー★ドリームアクセス

PERSONALITY

がすけつ



SEGA SATURN USER'S CONFERENCE'97

サターンおよびサターンを取り巻く環境についての意見を、広く取り扱うコーナーです。

サターンBASICに期待!

兵庫県・がんばれゲームギア
だっ、また延期!? しかも「3月下旬」ってだけで正式発売日未定……何がって? BASICだよ、サターンの! 「ファミコンってゲームしかできないのか、じゃあ就職してからパソコン買おう」ゲーム専用機登場時、ゲームが下手な私が心中つぶやいたセリフである。知識がなかったの、MSXやファミリーベーシックなどの「TVにつなぐ、やや安価なパソコン」を知らず、手の出るものではないと思い込んでいたの、[ゲームのほかに、自分でプログラムを組んで面白いことができる(らしい)]パソコンのほうが魅力的だったのだ。パソコンで、おそらく一番楽しいのは「自分で組んだプログラムが画面上で動く」点だろう。CGや作曲もそうだけど。でも私が知る限り、初心者向けパソコン誌はプログラミングを扱わない……もったいないと思うよ、ほんと。サターン発売当時、周辺機器の1つとしてキーボードが挙げられた時点で、このマシンの運命は決まった。期待してるよビッツさん。あんまり遅いと、「キッズギアソフト開発キット」も作ってんのかと思っちゃうぞ!

先日編集部にもようやくサンプルが届きまして、元インチキプログラマーだった僕は、さっそく4時間ほどかけて(仕事しろよ! 編)「ヒット&ブロー」と「マインスイーパー」を作ってみました。マインスイーパーなんかパッド使っちゃったよ。い

やー、楽しいね。小、中学生だった頃を思い出すというか。まだグラフィックやポリゴン関連には手をつけてないけど、もう十分楽しめました。近々サタマガでもコーナー化の予定です。とにかく、興味があるなら「買い」のキット。最近のパソコン誌でプログラムのコーナーがないのは、開発ツールが高価になりすぎたのと、比較的高年齢層にも読者が多いからじゃないかな。

ゲーム音楽について

栃木県・ハイテンジャー
これは、とあるギター雑誌を見て知ったことなのですが、「デイトナUSAサーキットエディション」の中の曲に、ロックバンドMR.BIGのボーカル、エリック・マーティンが参加しているとか。ファンとしては嬉しいかぎりです。もっといろいろなゲームに音楽面で力を入れてほしいと思います。

例えば「ワイブアウトXL」とかね。そうそう、葉山宏治兄貴はどう?

バンダイのプラモデル!

神奈川県・阿曾アキヒロ
プラモデルを3Dゲームで作りたい。ガンダムシリーズなど、店頭で見かけなくなった数々のプラモデルをサターンでよみがえらせてほしい。ソフトを買うと、CD-ROMの中に10体ほどのプラモデル。今日はガンダムを作ろうかな。ニッパーで部品を切り離し、接着剤をつけて説明書を見て、こことここを合わせ

る。あっ、間違えた。でもゲームだからやり直せる。色をつけてでき上がり。バックの絵を選んで写真撮影モード。一通り楽しんだら、最初から作り直すこともできる。拡大縮小自由自在。パワーメモリーに記憶させれば、友達が作ったプラモデルとのジオラマも可能。このジャンルが確立すれば、今まで不可能だった何万ピースもの部品を使ったプラモデルも製作可能。プラモデルに限らず、実在する家を材木1本から作っていく建築ゲームも製作可能。もちろん、接着剤のかわりにクギやボルトを使用。

まさに新境地。ゲーム的な面白さというよりは、BASICに似て作る楽しさがあるよね。しかし、最終形態が見えてしまっているという点で、BASICよりはちょっと地味かな。いっそSEGA AGESで出せば、シャレも利いていいかもしれないね。

マナーというよりは……

青森県・SoMA・26歳
最近、マナーの悪いプレイヤーの話をよく耳にする。そしてついにはバーチャファイターの技を実際に試し、警察ざたにまでなった事件も起きてしまった。バーチャはリアルさをウリにしているだけに、プレイしているうちに試したくなったのだろうが、ものがものだけに大変危険である。例えば心意把。この技はゲーム内では相手の胸のあたりに頭突きを当てているようだが、現実には、相手の顔面にカウンター(手を引い

ているため)で当たる場合もあり、最悪の場合、死に至るほどの、危険な技である。前述のような事件をきっかけに格闘ゲームが厳しく規制されるなら、ゲームはまったくつまらないものになるか、最悪の場合、格闘ゲーム自体が禁止されてしまうかもしれない。そういうことになるもの、ならないもの、われわれプレイヤーの態度ひとつで決まってしまうということを、全国のマナーの悪いプレイヤーに言いたい。

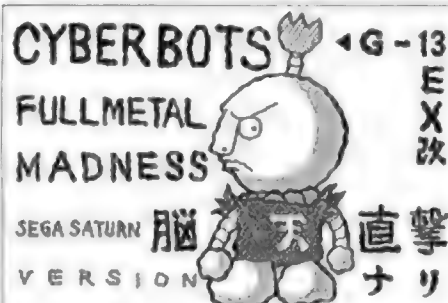
バーチャの技を試しちゃった事件については以前も取り上げたけれど、なんていうか、マナーという範疇をすでに超えてるよね。気をつけるだけじゃどうにも解決しないし。あ、そういえばライターでもプロレス技とかを試したがる人が1人いたなあ。「入っちゃう」とマズイから、やはりここは「危険ですので真似しないようにしましょう」ってアドバタイズに表示するか。いやなんか本末転倒しているような……。

超! 収納法募集

埼玉県・茅たくみ
サターン用のさまざまなコントローラーやワープロセット、キーボードなどが発売されるのは、そういうのが好きな私にとって嬉しいことですが、金銭的な事情や、買っても置き場所がなあ、と考えると購入を控えてしまうことがしばしばです。そこで思ったのですが、皆さんはサターンやその周辺機器をどのように整理しているのでしょうか(私はわりと床に放置してますが)。うまい整理方法があれば教えてもらいたいものです。

やはりDIYセンターなどに行って、おもちゃ箱というか、重ねられる大きめのカゴを買うのが一番かと。

今週の最優秀



○ 栃木県・熊田ゴリラ

知ってる? 布製の「ラストシーン」に含ませて「はじめてのチュウ」が歌えるの。



何で豪鬼が2体かという、見てのとおり(?)サイバーボッツ発売記念だからなのだ。

○ 長野県・しよりの

良ゲー発掘連絡協議会

みんなのオススメソフトを紹介する良ゲー発掘連絡協議会。さて今回は? 俺がオススメする良ゲーは「ウィザースハーモニー」だ。いわゆる育成シミュレーションで、システムも比較的わかりやすく、初心者でもとっつきやすいところがまず気に入った。登場するキャラクターも、それぞれポイントを押さえていて好感が持てる。ただし、声優陣のクオリティはイマイチ(いや、そこが逆にいいんだけど)。パーティを組むキャラクターによって発生する

イベントが変わったり、見るのが難しいエンディングがあったりと、繰り返しプレイする気になれるあたり、スタッフのこのゲームに対する愛情を感じてとれる。だからこそ俺は、このゲームを愛してやまない。既にすべてのエンディングは見ただけど、これからも、3ヶ月に一度は引っ張り出してプレイすることだろう。(東京都・KISS-SUN)
あまりメジャーでないゲームが望ましいけど、今回はこんな愛のあるハガキが届いたのでつい紹介してみました。

業界探偵倶楽部

ゲームに関する疑問や悩みに、片っ端から答えていくこのコーナー。

●AOUショーで見たヴァンパイアセイヴァーのロゴが、サタンのダークセイバーのロゴに似てるような気がして夜も眠れません。助けて！

(三重県・ヘボン式ローマ人)

あ、ほんとだ。こりゃ似てるわ。というわけで、さっそくメーカーさんにコメントを頂きました。見よ！



やっと来た来たやっと来た。コーナー開始以来、2度目のドリームアクセスマスカレード。今回はサラのコスプレをしてきてくれた、北海道のMOMOHOUSEさん。ふてきな笑いが素敵です。全国のコスプレイヤーの皆さんも、バシバシ送ってきてね。セガ及びサタンのゲームならなんでも可。老若男女は問わないぜ！

バーチャだよ!! 全員集合

前回、前々回とニューウェーブな感じのネタが続いたので、今週は久々に原点に戻ってみる全員集合。

★バーチャンジェリークSpecial

●女性に大人気のあの恋愛SLGの続編。主人公はバーチャンジェ(推定82歳)となり、守護聖様たちの住む世界(あの世?)で甘い生活を送る。年齢制限65歳以上推奨。

(青森県・徒歩)

ひゃー。単にポリゴンなアンジェなんじゃなくて、バーチャンジェってところにコロッと参りました。や、婆ちゃんマニアなワケじゃないじよ。

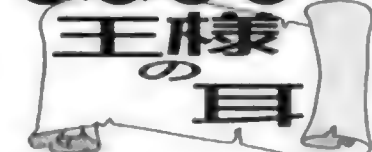
★ユニバーチャル

●「バーチャル」の国際語。大ウソ。(愛知県・MANBU・21歳)

潔さが気に入りました。

★バーチャマジック

一挙放出



ダークセイバー

そうなんですか？ デザインした人間は「ダークセイバー」のこと知らないんですよ。それにデザインの手法で考えた時、似てくることはあるかと。(カプコン開発本部)



VS ヴァンパイアセイヴァー

むむむ、確かに似ています。デザインした本人は「繕いすぎてシコ踏んじやいそうだ」と語っています。というわけでカプコンさん、基板ください。(クライマックス・小嶋)



写真には必ず撮影年月日と撮影場所を明記してね。今回は書いてなかったのが不明。

北海道 MOMOHOUSE

●プレイヤーはMr.マ○ックとなり、初めは無名の状態からスタートする。「コイン技」「トランプ技」などの豊富なコマンド技を駆使し知名度を上げることで、ゴールデンタイムに自分の特番を組んでもらうこともできるようになる。しかし、その時ゲームの難易度は一気に上昇し、マジック技のコマンド入力が急に受け付けられにくくなる。しかも1回でもミスと、リアルな観客のブーイングとともに即ゲームオーバーとなる。だが、プレイデータを残しておけば、裏技が使用できるようになり、ポリゴンウッチャンとナンチャンが登場する「特ホウ0国」に出演できる。

(長野県・所さんのメガテン)

懐かしい人物を出すねえ。リとジはかかってるのか？ あ、それから本名が書いてないので図書券が送れません。至急知らせてください。

久々にコロリと笑えるネタが続きました。まだまだあるので次回も期待……する前にハガキを送ろう！

若旦那は今!!

今は亡き(生きてるって!)若旦那の消息を追うこのコーナーでは、もちろんふみちゃんの情報も募集中。意外なところでの発見報告を待つ！

発見地：新潟県・??水族館

そう、あれは僕が水族館に行った時のこと、ペンギンコーナーで、眼鏡をかけた男性が、檻に入ったペンギンとみつめあってるんです。なんとも不思議な雰囲気でした。あれは旦那と若旦那なのでしょうか。

新潟県・ケイチケ・12歳

んー、先々週も言った通り、旦那が水族館の檻に入ることはなさそう。でも、眼鏡をかけた人のほうは若旦那かもしれん。ちなみにどこのなんという水族館かちゃんと書いてネ。

発見地：山口県・萩市

夕方、会社から帰る途中に、駅のホームの売店で、山口県が誇る銘菓「萩の月」をむさぼり食っているペンギンを発見。そのあまりの勢いと、ペンギンがいるという事実と、あたりは異様な雰囲気に包まれていました。よく見れば、売店の前で財布の中身を覗き込んでいる、どてらを着た男性が……。あれは、間違いなく若旦那と旦那に違いありません。ちゃんと萩の月代、払えたのかな……。

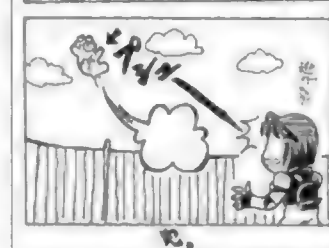
(山口県・スギピー・26歳)

ぬぬ。また銘菓か。そういえばふみちゃんは信玄餅が好きだったなあ。ていうか餅が好きなのかな？ 百萬石饅頭はどうだろう？ 次は、全国銘菓情報も募集するか？ あー、どんどんゲームから離れていく気がするう〜。次は温泉情報!?

COMIC d・A



もはやおなじみとなってしまう感のあるセガ格闘シリーズ。ファンも多いのでは？



くまちゃんとばんだちゃんの西部劇なんて面白そう。負けたヤツは風になるのさ……。



うーん、僕なら大冒険100本セットのほうがイイヤ。信楽焼のタヌキ100個とか。

◎東京都・瀕死之鯉

◎新潟県・豊納まゆら

◎東京都・かせきらいたあ

●セガの秘密兵器集団PM11研がそろそろ動き出すらしい。(大阪府・GUY神) ●チュンソフトのサタール参入第2弾は、ドアドアとニュートロンのデラックスバックらしい。(福島県・南斗ボム) うわ、超懐かしい。●サタール版の「たまごっち」は受注の時点でゲームソフト初のプラチナディスクに輝くことが決定的になったらしい。(埼玉県・バテギミテムジン君) ●バーチャファイターキッズDANCE MIX発売決定！ 登場キャラは「Kids安室」「Kids光吉」の2人が内定とのこと。(千葉県・フォイエエルガイスト) それってバーチャじゃないんじや……。●「DDM安室」に続くのは、マイケルジャクソンの「ムーンウォーカー2」チビキャラにはバブルス君……。 (埼玉県・宮田祐子)



今週のベスト1

◎ 東京都・伊室真名 19歳

というわけでさっそく今週のベスト1は、アーケード「セイヴァー」も発表になって話題のヴァンパイアシリーズから。肩口に描かれたタイトルにホレました。室？

DREAM MUSEUM

今週はいつもよりハガキをちょっとだけ多くしてみました。サイズと量、どっちをとるか毎回悩みのタネだったりします。そういえばイラストカラー化希望のハガキもあったなあ……。



◎ 愛知県 ユウ

相変わらず淡いところについてくるね、ユウさん。モノトーンな感じの画面がグー。

◎ 群馬県・ふじさき



ぶよSUN。そうだ、ぶよマスターズ。今年、僕出れないんだ。

◎ 新潟県・田中佳子



期待高まるグランディア。最近パロッドのイラスト見ないなあ。



◎ 富山県・上本ラメツ

ボツツといえば、ライターの麻宮くんが一生懸命攻略してたな。攻略本が楽しみだ。



◎ 鳥取県・LEE

LEEさんは刑事・警官モノが好きですか？前にダイナマイト刑事も描いてきたし。



◎ 埼玉県・東方三賢王

水滸伝はいんだけど、いったいどこから出てきたキャラなんだ？カッチョイイからいいか。



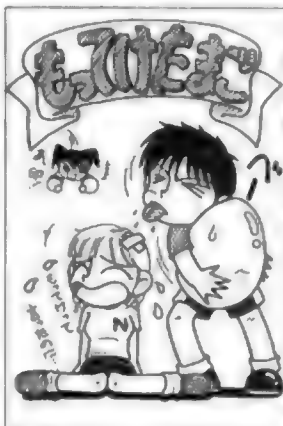
◎ 兵庫県・とらまる

なんかひさしぶりって感じがしますね、VFもとらまるさん。いや、カラーのコーナーか……。

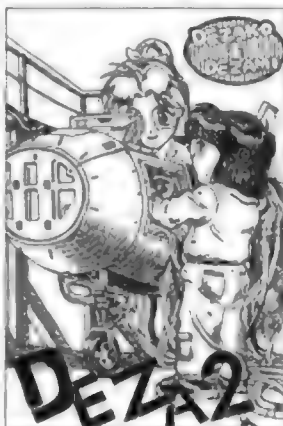
がすけつ賞 SPECIAL

がすけつ賞、今週は4枚。タイトルだけで、想像でイラストを描いてきてくれた(笑)もってけたまご。デザ2からデザ子とデザ美。そしてアンディ・フグにメタルスラッグ。そのスピリッツに俺が拍手。

◎ 愛知県・かるやん



◎ 大阪府・心の旅人



◎ 東京都・小村一人



◎ 東京都・加藤浩一



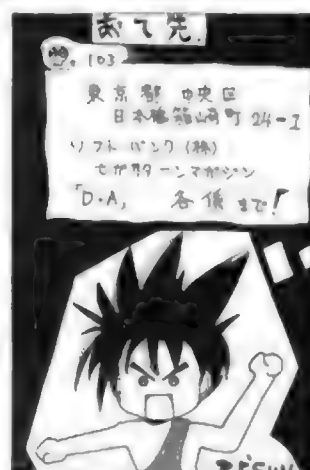
PROGRAM INFORMATION

では恒例のインフォメーション。まずソフトプレゼントは、ベスト1の伊室さん、俺の心を直撃したかるやんさん、そしてサラのコスプレのMOMO HOUSEさんに。おめでとう！

投稿上の注意。イラスト、文章投稿ともに、必ず官製ハガキ、またはハガキサイズの紙に、黒一色で描く、(書く)こと。鉛筆、ボールペンは

不可。ホワイトは可。スクリーントーンを使う場合ははがれないように注意してください。ハガキを封筒に入れて、まとめ送りすることは可能です。その場合は、それぞれの紙の裏面に住所氏名など必要事項を記入してください。DA以外への投稿物やアンケートなども同封して構いません。ドリームマスカレードへの投稿は、必ず撮影場所、日時、ゲーム

名およびキャラクター名を明記してください。イラストの場合も同様に、ゲーム名およびキャラ名を明記のこと。意外と、先日のAOUショーのレポートが届きません。枚数が集まり次第、特集しようかな？なんて思ってるので、行った人はレポートを書いて送ってくださいね。AOUに限らず、ショー関連のレポートは大歓迎です。



◎ 茨城県・兄貴の弟

4コマDXシリーズ新登場!!

ポケットモンスター

4コマDX デラックス

好評発売中

ゲームボーイの大ヒットソフト「ポケットモンスター」を業界一番乗りで4コマコミックス化!豪華執筆陣の手によるポケモンワールドに超期待!!

豪華執筆陣 ★山吹ショウマ★中村里美★きりえれいこ★路みちる★山本まるみ★市川和彦
★成田美穂★甲斐士★ろひたけ★KAINA★寺川枝里子★藤沢えいる★すずや那智★忍豚★安藤誠
定価750円 A5判・136ページ



表紙イラスト 杉森建

4コマDXシリーズ第2弾好評発売中!

にとうしんでん4コマDX デラックス

大人気好評発売中のプレイステーションソフト「にとうしんでん」を4コマコミック化。対戦格闘アクションゲーム「闘神伝」シリーズをディフォルメしたコミカルな世界を豪華執筆陣が楽しく描き下ろしています。

豪華執筆陣 ★中村里美★成田美穂★路みちる★KAINA★山本まるみ★すずや那智★藤沢えいる
他多数 定価750円 A5判・136ページ



好評発売中

Super Game Anthology Comic Series



スーパーリアル麻雀PV パラダイス~オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで大活躍!真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載!
定価980円 A5判・240ページ



闘神伝 アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る!
定価880円 A5判・200ページ



闘神伝2 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。
定価980円 A5判・240ページ



豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「豪血寺一族2~ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。
定価980円 A5判・208ページ



ヴァンパイアハンター Darkstalkers' Revenge アンソロジーコミック

アーケード・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!
定価1,100円 A5判・224ページ

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。毎週見逃せない情報が満載だぞ！

Vol.23

新商品情報！ TV・ゲーム・グッズと「ナデシコ」の世界はますます拡大中！



セガ
キャラクター部 大野さん

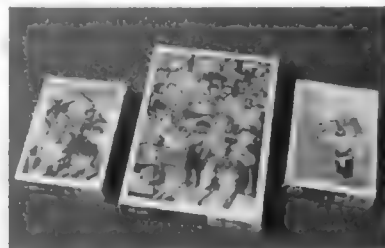
キャラクターグッズ関係を担当している大野さん。オススメは？

今週のオススメ！

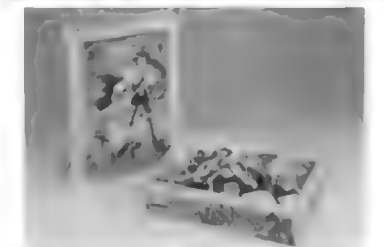
「セガサターン用ソフトも今春に発売される「機動戦艦ナデシコ」。テレビはもうすぐ最終回を迎え、クライマックスに近づいています。人気に伴って周辺商品も充実してきています。特にジグソーパズルは掲載されている商品以外にも企画は進行中。ファンの方にはうれしい描きおろしの絵柄もあります。ルリやゲキガンナー等、今後の商品にも乞うご期待」。

1/8 ミスマル・ユリカ
フィギュア

1/8スケールのユリカのフィギュア。表情がとってもいいぞ。色塗りも楽しんでね。

ナデシコ発進しまーす。他
ジグソーパズル

写真は1000ピース(中央)と1000ピース(両端)のもの。完成後はインテリアに。

ナデシコの仲間たち/はい★ポーズ！
ジグソーパズル

どちらも1000ピースのジグソーパズル。右の「はい★ポーズ」は完全書き起こし。

各キャラジグソー
ジグソーパズル

ユリカ・ルリ等各キャラ単品だが、絵柄の合体が可能。しかも蛍光で光るのだ。

キャラクター名	価格	メーカー	アイテム
1/8 ミスマル・ユリカ	¥7,800	寿屋	フィギュア
アートクリスタル	¥1,500	天田印刷	ポスター
カードダスマスターズ	¥291	バンダイ	カード
ジグソーパズル 108ピース1 ユリカ	¥1,000	ビバリー	パズル
ジグソーパズル 108ピース2 ミナト・メグミ	¥1,000	ビバリー	パズル
ジグソーパズル 108ピース3 リョーコ・ヒカル・イズミ	¥1,000	ビバリー	パズル
ジグソーパズル 108ピース4 ルリ	¥1,000	ビバリー	パズル
ジグソーパズル 1000ピース1 ナデシコの仲間たち	¥3,000	ビバリー	パズル
ジグソーパズル 1000ピース2 はい★ポーズ！	¥3,000	ビバリー	パズル
ナデシコ300ピースジグソーパズルA 戦え我らの機動戦艦	¥1,400	セントラルホビー	パズル
ナデシコ300ピースジグソーパズルB ミスマル・ユリカ	¥1,400	セントラルホビー	パズル
ナデシコ1000ピースジグソーパズルA ナデシコ発進しまーす	¥3,000	セントラルホビー	パズル

フカザツ提供 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOY テレフォン

毎週その時々最新の情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分(約3分)を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。3月第3週はCS開発バブ「プロ野球グレイテストナイン'97」、第4週は「千年帝国の興亡」、第5週は「花組対戦コラムス」を紹介。

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札幌 011-842-8181 広島 082-292-8181
仙台 022-285-8181 博多 092-521-8181
東京 03-3743-8181 お楽しみダイヤル
名古屋 052-704-8181 03-5380-8600 (東京のみ)
大阪 06-333-8181

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

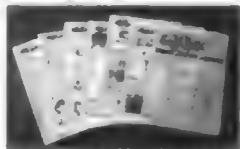
音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新

最大30ボックス用意

FAX番号

東京 03-5950-7790 大阪 06-948-0606



3月号は3月発売の新作情報が満載。Vゴール'97の全選手の全能力値を大公開！その他、エヴァやサクラに関するプレゼントもあるぞ。

近くのお店で
チェックしよう！

→ セガビデオマガジン



セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

ビデオマガ4月号は、機動戦艦ナデシコ、スカイターゲット、下級生、新テーマパーク等4月発売予定の新作情報満載！

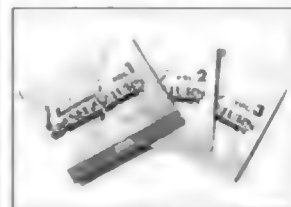
SEGA パソコンネットも好評

毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局(動画などもあるぞ)。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806 (平日9:00~19:00 土9:00~17:00/日・祝・祭日を除く)

フラッシュセガサターン



Vol.14収録タイトル (3月~)

- バズルボウル3
- QUOVADIS 2~超豪華版オヴァン・レイ
- ドラゴンマスターシルク
- モンスターライダー
- 天地無用! 連続必殺
- 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
- Jリーグビクトリーゴール'97
- MANX TT SUPER BIKE
- ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
- プロ野球グレイテストナイン'97
- 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
- 侍魂 クラッシュクロード

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

セガインターネットホームページ <http://www.sega.co.jp>
ゲームバスターズ <http://www.busters.or.jp/>

まなもおん

CS開発サウンド担当の1人佐々木朋子といいます。私の名前に聞き覚えのある方は「ナイツの佐々木」と記憶していると思います。当然ここでもナイツのことを書くべきなんだろうけど、そういうの実は、インターネットでずっと書かせてもらっていたので、ナイツに関する秘密はそっちを見てね。アドレスは <http://www.sega.co.jp/nights/snd/nsnd/top.html> 2/14に最後の更新をしたばかりなので、知らなかった人は一度どうぞ。たっぷりあるよ!

というわけでここでは「“まなもおん”て?」とか「私が愛を感じたもの」とか「曲作りの苦悩」とか思いつく限り精一杯やっていくつもりです。でもうれしいな!雑誌で書けるなんて。私の文が雑誌に載ったのって昔「キープル」っていう雑誌の投稿欄に「高橋幸宏の映画って…」という話で載ったくらいなのに…。



セガ広報日誌

大手メーカーの新規参入などで、盆と正月がいっしょに来てしまったほど忙しいセガCS広報スタッフ。そして夕食も食べられないほど忙しいというフカザワさん。本当にお疲れ様でございます。でも間食は肥満の原因ですから、美貌のためにほどほどにしましょうね。それでは今週の広報日誌をどうぞ。



竹崎

せっかくこの世に生まれたのだから自分の限界に挑戦して生きようね!!

「たいちよー! たいちよーっ!!」「なんで、ハチ」「逆転満塁ホームランは痛かったすねえ……」「また逆転するまでよ」「今週は嵐の前の静けさでしたねえ……」「うむ。だが来週は某会社の某大作の発表会の模様をお伝えできるはずじゃ」「期待されているアレの発表やアレがアレなのは?」「それはさ来週だな」「あの2作の○編という話も」「さ来週には明らかにしろ」「そして、真打ちは……」「ゲームショウで明らかになるのだ」似てる?



フカザワ

花粉症の季節ですね。みなさんは平気ですか? 私は全然OKです!

プロモーション部って、みんな遅くまで残業してるんですよ。夕食食べずにやってるんで、お腹がすくんですよ。で、みんな私の常備しているお菓子を目当てに来たりして……でもなんだか最近、私はお菓子の銀行と化してます……。みんなお金をくれるんです(助かってますけど)。最近のヒットは、カレー味のお煎餅。あと、チョコ関係なら新作は必ずオサエてます。これじゃあ、お菓子断ちしようとしても無理ですよ〜!!



ハニー花谷

最近ミョーに肩が凝ってしょうがないです。オヤジの肩凝りか……。

ど〜も〜。というわけで映画の公開も間近にせまり、ますます加熱するエヴァンゲリオン人気ですが、ゲームの方はもうやってくれたかな? まだの人、映画を見る前にぜひ遊んでみてください。今回の「2nd」は前作以上に楽しいイベント等演出が盛りだくさんです。ゲームでの新キャラ山岸マユミをはじめ、シンジやアスカなど主要なキャラクターたちの本編では見られない新たな発見があるかもしれないですよ。

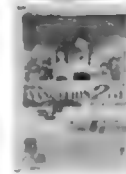
◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)5F「セガサターンマガジン」編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他 みんなのハガキを待ってるぞ!

セガプレス
プレゼント

今回はコレ!



いよいよ発売された「エヴァンゲリオン2nd Impression」。写真の店頭用ポスターを、5名様にプレゼントするぞ。

OTAKUとは何か?

それは、既存のパラダイムに拘られることなく、
生まれたままの心で、世界と人生を謳歌できる者のことであるろ……。

●岡田斗司夫 ●唐沢俊一 ●眠田直 共著



OTAKU アミーゴス! AMIGOS!

岡田斗司夫・唐沢俊一・眠田直 著

オタク界きっての生え抜き3人衆が繰り広げる熱いトークが
1冊の本になった!! トンデモ作品に新たな光を当て、
楽しいリサイクルの名のもとに、
パラダイムシフトを目論む危ない鼎談の数々。
さあ、君もアミーゴスの扉を叩け!!

オマケ 豪華ゲスト

伊藤伸平(漫画家)

立川談之助(落語家)

開田裕治(イラストレーター)

寺島令子(漫画家)

ソルボンヌK子(漫画家)

中野貴雄(映画監督)

竹熊健太郎(漫画評論家)

山本弘(SF作家・学会会長)

B6判・176ページ 定価1,339円

好評発売中



ダンジョン 狂騒曲

坂田靖子 著・画

B6判・192ページ
定価1,000円

「スーパー64」で好評連載のコラムが単行本になりました。書き下ろしのコミックなど、読んで見て楽しめる、ゲームフリークのマンガ家が放つ初のコラム集です。



ゲームマシンは ディジーディジー の歌をうたうか

小野不由美 著
水玉螢之丞 画

B6判・240ページ
定価1,000円

「Theスーパーファミコン」好評連載の書籍化! 東京異聞や十二国記などで知られる小説家の小野不由美さんが、古今東西のゲームについて語ります。水玉螢之丞さんのイラストとあわせてご堪能ください。

SOFT
BANK

定価は税込です。お近くの書店でお求め下さい。
ソフトバンク株式会社/出版事業部

WARP

ワープが羽田に

やってきた!

緊急議題

飯野氏はなぜ“ワー来た”の原稿を書けない?

さて、このコーナーに最近飯野氏の原稿がないわけだが、お気づきだろうか? (気付くって)。実は今までも常に締切ぶっ壊しで到着していたのだが(今思えばよく間に合っていたもんだ)。昨年末あたりからめっきり原稿が届かなくなってしまった。担当がワープに電話をしてもまずつかまらない。居留守なのかと思いきや、本当にあつたにないらしい。確かに飯野氏のマスメディアの露出を考えると、取材だけでも相当な時間を取られていることは想像がつくし、もちろん“リアルサウンド”

の準備にも時間がかかるだろう。そして最近始まったラジオ番組もある。とはいえ、この原稿を書くほんの少しの時間も捻出できないほど忙しいのだろうか?

そこで、“サターン救箱崎支部”ではこの真相を探るべく、いくつかの調査や聞き込みを敢行した。

結論からいえば、本当に飯野氏は“忙しい”。ここに原稿が届くのはもはや奇跡が起きるしか(飯野氏に暇な時間ができる)ないのかも……。

主な原因と思われるもの

社員旅行



奥様も御一緒の社員旅行。とはいえ、旅行中も観光スケジュールがびっしりとか。

取材



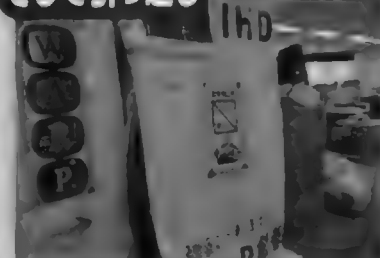
サタマガを始めとして毎日取材攻勢が続く。う、こりゃ自分で首締めているわけか?

見えるラジオ



前回の“ワー来た”で取り上げたが、ラジオ番組が始まる。まだこれ以上多忙に!

そして引っ越し



恵比須から青山へ。ようやく落ち着いたものの、引っ越し前後はやはりドタバタが続いた

日中はほとんど対談が打ち合わせ。朝まで仕事も珍しくありません。WARP 企画営業部 立石章三郎氏
これで毎号完璧に原稿をこなされていたら私は疑います。「飯野賢治は2人いるのでは?」と。

私も証言します



読者コーナー担当から譲り受けた作品。飯野氏の原稿を待っている。読んでいない。

オレは知ってる

飯野賢治が書けない理由



株式会社 WARP
立石章三郎氏

WARP CG開発部長。ワープの中でも比較的飯野氏と接触する時間が多いであろうと狙いをつけ、原稿を依頼した。

今回は飯野に代わって、私・立石がワープ及び飯野の近況をお伝えします。まずは、やっぱりみんな気になるところからいしましょう。はっさりいって……、やばい

らしいっす。何がって、“飯野賢治”っす。「リアルサウンド」とラジオのラジネタで、死にそうらしいっす。さらに、最近のラジネタも仕込み中らしく(ごめんなさい。詳しいことは本人から次回以降お伝えすると思います)、日がたつにつれて、どんどん凄惨さはそっていってます。たぶん。街で見かけても、もう年末のあのCMの面影はないでしょう。もし見かけた方はぜひ、サタマガ「ワー来た 飯野氏見たよ」係まで御一報を(できたら写真つきでね)。ところで、気になる「リアルサウンド」ですが、どうやらリメイクにつくりたいらしいです。そ

のかいあってかなりの質&ボリュームになる模様。脚本家の坂本さんも、かなりてんばってる様子ですし。

僕たちCG関係の人間も、今回初めてワープの作品をユーザーと同じ立場から遊べるとあって、今からドキドキです。(絵がないんだもーん。CG担当は楽ちゃんさ。)そうそう、「リアルサウンド」は3月25日に発表会があります。この内容はサタマガで書かれるだろうから、楽しみにしてください。

けど、うちらCG部も、実はでっかい企画が進行中。これについても次号以降で飯野がお伝えします!!

ワープ担当のつぶやき

忍

待つのも編集のお仕事です

こめ人をまつぼの
焼くやま塩の身も
こがれつつ

というわけで、飯野氏は本当に忙しくて書けないらしい。だが飯野氏自身はとてども気にしてるとのこと。飯野氏に励ましと原稿お願いのお便りを募集するぞ。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町
24-1 ソフトバンク
セガサターンマガジン
「ワー来た」各係



SEGA SATURN SOFT DATA BANK

全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年3月7日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.30の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データ
バンクの
見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「-」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「-」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.154の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
94年11月発売ソフト								
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	8.089	8.23	
2	22日	MYST	サンソフト (サン電子)	7800	ADV	8.0681	-	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	8.7041	-	
4	22日	麻雀伝説・天竺	EAV	5800	TAB	8.6787	-	
5	22日	TAMA	タム・タム・タム	5800	ACT	8.2762	-	
94年12月発売ソフト								
6	2日	異域・夢見館 夢の奥に隠れた	セガ	7800	ADV	8.3283	-	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	8.3882	-	ハンドル
8	9日	GG-777 ナイトライダーの対決 2人	セガ	4800	ACT	7.3823	-	
95年1月発売ソフト								
9	20日	ビクトリーコール	セガ	6800	SPT	7.7683	7.0	タ.プ
10	27日	GOTHA - イースマイリア戦役 -	セガ	6800	SLG	8.1471	8.08	
95年2月発売ソフト								
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS - スターダスト -	セガ	8800	SPT	8.3886	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6384	7.33	2、18推
13	24日	上海 万宝の魔城	サンソフト (サン電子)	6800	PUZ	7.6283	8.08	マウス
14	24日	アイドル選手スーパースペシャル	ジャレコ	6800	TAB	7.3884	7.33	18推
95年3月発売ソフト								
15	3日	ボクダとペペ	サンソフト (サン電子)	6800	PUZ	8.3306	8.0	
16	10日	パンフットラグーン	セガ	6800	SHT	8.7676	8.08	アナログ
17	10日	麻雀伝説	アスキー	6800	TAB	8.3783	8.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	8.2748	8.33	
19	25日	EMIT Vol.1 - 時の逆子 -	光栄	8800	ETC	8.6888	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2 - 伝説のマスター -	データeast	6800	TAB	7.5486	8.33	
95年4月発売ソフト								
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6283	8.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 - 命がけの戦い -	光栄	8800	ETC	8.7088	8.33	
23	1日	EMIT Vol.3 - 私にさよならを -	光栄	8800	ETC	8.0828	8.33	
24	14日	機神伝説	アスキー	7800	TAB	8.8871	8.08	
25	28日	アトロン - サババの未来 - Message to the Future -	セガ	8800	ETC	8.0	8.0	
26	28日	三國志II	光栄	14800	SLG	7.8027	8.33	
27	28日	ヴァーチャルバイドライド	セガ	5800	A-RPG	7.1488	7.33	
28	28日	機神伝説 アスナル	セガ	5800	ACT	7.1478	8.33	
95年5月発売ソフト								
29	19日	機神伝説 DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2812	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PV	セガ	8800	TAB	8.6213	8.0	X
31	26日	完全中継 八咫野 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1478	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	8.6784	8.08	ハンドル
95年6月発売ソフト								
33	2日	バトルモンスターズ	タグザット	5800	ACT	7.1831	8.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト (サン電子)	6800	TAB	8.6173	7.33	マウス
35	16日	一騎当千 - プリティファイターX -	イマジニア	7800	ACT	8.6821	8.08	18推
36	23日	デジタルダンボール - ラストグラディエーターズ -	K&E	5800	PIN	8.7887	8.33	マウス
37	23日	ブルーシート - 合戦地獄絵巻 -	セガ	5800	RPG	7.4182	8.08	18推
38	30日	新・異伝	セガ	4800	ACT	8.188	8.0	18推
95年7月発売ソフト								
39	7日	平定天守のバロン すずめ バロンズ	ぎょうる・エンタテインメント	4800	PUZ	8.3881	8.0	
40	7日	DARKSEED	ギャク・コミュニケーションズ	5800	ADV	8.317	8.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.7286	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	8.3178	8.33	マウス
43	21日	リグロードサーガ	セガ	5800	RPG	7.8812	7.0	
44	21日	バーチャルレジェンズ	イマジニア	7800	SPT	8.4	8.0	
45	21日	熱血闘子	テクノソフト	5800	ACT	8.0841	8.08	
46	28日	ゆきみみく REMIX	ゲームアーツ	5800	ADV	8.4881	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アフレイン・エンターテインメント	8800	ADV	7.7882	8.0	2
48	28日	コロコロクニ - ねねの冒険 -	セガ	4800	ACT	7.8838	8.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
95年8月発売ソフト								
49	28日	THE 野球選手スベッル - 今後は12回戦 -	ソシエタ代官山	6800	ETC	8.8472	8.08	X
50	28日	買収バブルプロ野球95 開幕戦	コナミ	5800	SPT	7.3886	7.0	
95年9月発売ソフト								
51	4日	Rain Drive	タム・タム・タム	5800	RAC	8.9278	8.08	ハンドル
52	4日	麻雀伝説 - 麻雀伝説II セガサターン版 -	マイクログラフ	6800	TAB	8.6384	8.0	18推
53	11日	空戦II - 空戦II -	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1308	7.0	18推
54	11日	ウイングブラスターX	光栄	6800	SLG	7.8888	8.08	マウス
55	11日	水戸黄門	データeast	5800	ACT	7.4471	8.08	
56	11日	ストリートファイターII R	カプコン	5800	ACT	7.0888	7.0	
57	11日	テニスピカ - スラムダンクII Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	8.6881	8.0	
58	11日	スーパーヒーロー - ウィンダム	セガ	5800	A-RPG	8.638	8.0	
59	11日	学校の怪談II - 花子さんが来るII	カプコン	4800	ETC	8.1034	8.08	
60	11日	アイトハ麻雀 ファイナルロマン2	アスク・エンタテインメント	7800	TAB	8.6078	8.08	X
61	25日	麻雀伝説II	セガ	4800	A-RPG	8.0178	8.33	
62	25日	AI 神機	ソフトバンク/ナムコソフト	6800	TAB	8.68	8.08	
63	25日	ファイナルファンタジーII	スクウェア	6800	SPT	8.4878	8.33	
64	25日	18推	テクノソフト	5800	PIN	8.8888	8.33	
95年10月発売ソフト								
65	1日	異域伝説	イマジニア	6800	TAB	8.2831	8.0	
66	14日	セイバーセクション	タイトー	5800	SHT	8.1384	8.08	
67	15日	時空戦士	セガ	9200	TAB	8.0288	8.08	
68	22日	ウイングブラスターII	セガ	7800	SLG	8.0178	8.33	マウス
69	22日	マスターズ - 品かきおろしガスタ3	セガ	5800	SPT	8.5018	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.1881	8.33	2、18推
71	22日	Break Thru!	コナミ/BMGピクチャー	5800	PUZ	8.3228	8.33	マウス
72	29日	伝説の戦士 - 異域伝説	光栄	9800	SLG	8.6838	7.33	
73	29日	アイドル選手スーパースペシャル	ジャレコ	6800	TAB	8.2918	7.0	X
74	29日	メタルファイターII	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3788	8.08	
75	29日	伝説の戦士 - DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.4218	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.8381	7.0	
77	29日	宝蔵ハンター - ライム Perfect Collection	アスキー	8800	ETC	7.888	8.0	2、18推
78	29日	スターキック★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.88	8.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.3784	7.0	
80	29日	伝説の戦士	コナミ	5300	TAB	8.7831	8.08	マウス
81	29日	天竺 麻雀伝説II	ユーメディア (アローマ)	7800	ETC	8.77	7.0	X
82	29日	ウイングブラスターII - 異域伝説II	セガ	5800	SHT	8.4888	8.08	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE II - 夢の扉を開け	セガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	8.7777	8.0	18推、マウス
84	29日	機神伝説II	イマジニア	7800	TAB	8.28	8.33	18推
95年11月発売ソフト								
85	13日	伝説の戦士II	セガ	1280	ETC	7.8834	-	
86	13日	伝説の戦士II	セガ	1280	ETC	7.8833	-	
87	13日	ゲームの達人 THE 上海	サンソフト (サン電子)	6800	PUZ	8.0	8.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	7.88	8.33	
89	20日	キング・オブ・ドラゴン	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.9032	7.0	
90	20日	サンダーボルト - ロードマスター	エプソン・テクノロジー	6800	ACT	7.9888	8.0	2、ハンドル
91	20日	伝説の戦士II - 伝説の戦士II	コナミ	6800	TAB	8.9887	8.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクログラフ	7800	SLG	8.0	8.0	
93	27日	ぶぶぶぶ	コナミ	4800	PUZ	7.8888	7.0	
94	27日	セガインターナショナルピクチャーゲーム	セガ	4800	SPT	7.8112	8.0	マルチ
95	27日	アメリカンフットボール	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.0118	8.33	マルチ
96	27日	バーチャルヒーローII	イマジニア	7800	SPT	7.4727	8.33	マルチ
97	27日	ハンゴングPPS	セガ	5800	RAC	8.7838	8.0	ハンドル
98	27日	新機軸 (限定版)	小笠原プロダクション	2800	ETC	8.8888	-	
99	27日	伝説の戦士II	CRI	5800	ETC	8.28	8.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	セガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	8.7332	8.33	18推、マウス
95年12月発売ソフト								
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	7.9884	7.08	ハンドル

発売日	タイトル	ジャンル	価格	対応機種	発売元	発売日	タイトル	ジャンル	価格	対応機種	発売元
102	3日	たけしと森繁久雄の	アドバンス	5800	SLG	4.78	3.33				
103	10日	ぼくはくアニマル〜世界動物保護手帳〜	セガ	4800	PUZ	8.38	6.33				
104	10日	88KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.8843	7.33			バンドル	
105	17日	〜スティーブ・スティーブス〜	セガ	1280	ETC	7.9387					
106	17日	〜スティーブ・スティーブス〜	セガ	1280	ETC	7.9807					
107	17日	RAYMAN リーマン 2 エレファンツ島	UBI ソフト	5800	ACT	7.4848	6.88				
108	17日	野良英雄フットボールズ〜ヘスデール	セガ	5800	SPT	7.8	7.0				
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	8.3617	8.88				
110	17日	戦艦野狼	EAV	6800	TAB	8.823	8.88				
111	17日	おーまんのお城が色ロシク	サンソフト (サン電子)	4800	PUZ	8.728	8.33			マウス	
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.8888	8.0				
113	22日	おとけのこ〜おとけのこ〜	サンソフト	5800	ACT	7.6511	8.88				
114	22日	スティーブ・スティーブス〜スティーブス	UBI ソフト	5800	SMT	6.7884	7.0				
115	22日	鬼入道 双龍神宮 DOUBLE HEADS	ジャレコ	5800	SPT	4.8367	8.0				
116	22日	びつぱりおーん	エコーソフトウエア	4800	PUZ	3.2888	4.33				
117	24日	バーチャコップ (競馬魂/ソフト作品)	セガ	7800/5800	SMT	9.0142	8.0			競馬マウス	
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セガ	8800	TAB	8.1843	7.0			競馬	
119	24日	戦神伝S	タカラ/セガ	5800	ACT	8.8679	7.0				
120	24日	金沢町魂	セガ	7800	TAB	8.1	8.88				
121	24日	ネットワール〜輪廻転生と3D世界	メディアエンターテインメント	4800	ACT	4.378	6.33				
95年12月発売ソフト											
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	8.338	8.88				
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレインソフト	5800	SPT	7.3128	8.0			マルチ	
124	1日	爆笑!お笑い大冒険王決定戦 DX	音楽興業	5800	QIZ	8.3333	8.88				
125	8日	〜スティーブ・スティーブス〜	セガ	1280	ETC	7.48					
126	8日	〜スティーブ・スティーブス〜	セガ	1280	ETC	7.8888					
127	8日	BUG (バグ) 〜バグ〜	セガ	5800	ACT	8.8078	6.33				
128	8日	ハートトリックヒーローS	タイター	5800	SPT	3.7	4.33				
129	8日	クレーマー・クリスマス	メディアエンターテインメント	5800	ADV	8.8714	6.33				
130	8日	日本麻雀最強戦〜GRAND MASTER POKER DX	タカラ	5800	PUZ	7.8	8.0			マウス	
131	15日	ちびまる子ちゃんお祭りばすた	コナミ	5800	PUZ	7.3263	6.88				
132	15日	グライアス外伝	タイター	5800	SMT	8.8488	8.0				
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SMT	8.1803	7.88				
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	ヒコ興業	5800	SPT	8.8118	7.33			マルチ	
135	15日	クロックワークナイト〜クロックワーク〜	セガ	6800	ACT	7.74	8.88			2	
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	SMT	7.7219	7.0			マルチ	
137	15日	鳥獣大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.1111	8.88				
138	15日	マンカトルロブ	テイク・イスト	5800	PUZ	6.8714	8.0				
139	15日	真流テートヒート	バーク・イン・ビデオ	6800	RAC	8.1882	8.0			バンドル	
140	15日	結婚〜Marriage〜	小学館/プロダクション	6800	SLG	3.2107	8.0				
141	15日	EMIT バリュースピット	タカラ	15800	ETC					1	
142	21日	QUOVADIS (クワイ・ヴァディス)	グラムス	6800	SLG	7.8108	8.88			マウス	
143	22日	戦艦戦士ガンダム	バン	6800	ACT	8.1128	7.33				
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.4061	7.88				
145	22日	コンラート兄弟電撃	セガ	5800	SLG	7.8332	7.0			マウス	
146	22日	バーチャレーション バグサターン	タイムワーマー インタラクティブ	5800	RAC	6.3438	8.0			バンドル	
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.0284	4.88				
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SMT	8.3813	8.0			アナログ	
149	25日	轟・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.834	8.0				
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1267	9.33			バンドル	
151	29日	Wizards' Harmony	アーケシステムワークス	4800	SLG	8.0314	8.33			マウス	
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SMT	2.6788	4.33			マウス	
96年1月発売ソフト											
153	12日	プロ麻雀 第5	アテナ	5800	TAB	7.9411	7.88				
154	12日	麻雀狂時代 コスモス競速麻雀	マイクロナット	8800	TAB	3.78	4.88			18月	
155	19日	クリエーションノック	データイースト	6800	SMT	8.8888	8.0			2	
156	19日	空前!バトンコレクション	サンソフト (サン電子)	6800	TAB	8.8	8.0				
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.8621	8.33				
158	26日	カーティアンヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4882	8.0			マルチ	
159	26日	でろ〜んであろ	テクモ	5800	PUZ	7.4782	8.33				
160	26日	バーチャファイターOG 超対戦シリーズ〜闘争〜	セガ	1280	ACT	7.9333					
161	26日	バーチャファイターOG 超対戦シリーズ〜友情〜	セガ	1280	ETC	7.4884					
96年2月発売ソフト											
162	2日	続作!嵐のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7847	7.8				
163	2日	リターン・トゥ・ノーフ	バンダイビジュアル	5800	ADV	8.4318	6.88			マウス	
164	2日	NINKU 忍空〜徳義を尊ぶのが実業家〜	セガ	5800	ACT	8.8333	8.0				
165	9日	天来無敵! 最強伝説 忍道 忍道 忍道	ユーメディア (アローマ)	8900	ADV	8.882	8.0			2 18月	
166	9日	PO ウルトランリンク	バンダイ	6800	PUZ	8.7143	8.0				
167	16日	ROBO-PIT 日本・ピット	アルドリッチ	5800	ACT	7.8128	6.33				
168	16日	サイベリア	エンタープレイ	6500	SMT		8.0				
169	16日	DEATH MASK	バンダイ電機工場	8800	ADV	8.3307	8.0				
170	23日	ウェンパイアハンター	カプコン	6800	ACT	8.8863	9.0				
171	23日	Wリーグ プロサッカーリーグをつくろう	セガ	6800	SLG	8.8073	7.33				
172	23日	メーハス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	8.7848	6.33				
173	23日	続作!のど川 I	光栄	10800	SLG	7.8888	8.88			マウス	
174	23日	サンダーキック I	ビクターエンタテインメント	6800	SMT	8.8333	6.33			アナログ	

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	発売元	定価	発売日	ジャンル
175	23日	国際総合ビジュアル	データム・ポリスター	6800	ETC	6,6363	6.33	マウス
176	23日	ハイパーリアルパズル2 魔物大冒険	リバーヒルソフト	6300/6800	SMT	6,1491	6.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	E A V	5800	ADV	6.1	6.66	
178	23日	くるりんPA	スカイ・シンク・システム	3880	PUZ	7,2316	6.66	
179	23日	料理の達人 - キーテンスタンプアワー	HAMLET 時鐘堂	5000	ETC	6,2941	6.66	
180	23日	ロム・パズル・レイン・クワン	ビューマン	5800	PUZ	6,5806	6.33	マウス
181	23日	おまかせ! 魔物屋 セイレーンズ	セガ	5800	ADV	7,2857	7.33	
95年3月発売ソフト								
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	6,2334	7.33	
183	1日	The Tower	オープンワーク	6800	SLG	7,9939	7.66	
184	1日	GOTHA II - 天空の騎士	光栄	6800	SLG	7,0476	6.0	
185	1日	メカファイト CG 戦闘ロボット対決	セガ	1280	ETC	7,7173		
186	1日	メカファイト CG 戦闘ロボット対決	セガ	1280	ETC	7,2848		
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 魔物屋	ファンハウス	5800	ETC			
188	8日	ザ・ホード	パナソニック	5800	SLG	7,4661	6.66	
189	8日	ロードランナー レンジャーリターンズ	バトロ	5900	PUZ	6,1388	6.0	
190	8日	魔物のハイパースペース	サンエー	6800	TAB	6,3126	6.0	X
191	15日	フーランドアドバンス 戦略 自衛隊 ファイル	セガ	4800	SLG	6,9096	6.33	マウス
192	15日	GUNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	5800	SMT	6,9751	6.0	ムービーカート
193	15日	アイトル 魔物 ファイナルの魔物	アスク	6800	TAB	7,5736	7.33	X
194	15日	リングル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A-RPG	7,6616	6.66	
195	15日	FIFA サッカー95	EAV	5800	SPT	6.26	6.66	マルチ
196	15日	ストリートファイター II ムービー	カプコン	6800	ETC	6,1866	6.0	
197	15日	ブレイクバードQ	C L E F	4800	QAZ	6,7266	6.0	
198	15日	ZORK I	頂流社	5800	ADV	7,1426	6.33	
199	15日	毎日読むお笑い漫画 クイズ365	DJクラブ フォー・アイ・ビー	6800	QAZ	6.36	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカノン	タトノン	5800	TAB	6,7826	6.0	
201	15日	ドラえもん のびたと伝説の星	Sギョウ	5900	ACT	6,2069	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	6,7333	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	6900	TAB	6,4646	6.0	マウス
204	22日	バレンジャードラゴンズ	セガ	5800	SMT	6,302	6.66	
205	22日	水戸黄門 風雲再起	リー・タイ・スト	5800	ACT	6,2949	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7,6697	7.66	
207	22日	My Best Friends - セントラル・ウイリアム	アトラス	6800	PUZ	7,4444	6.33	X マウス
208	22日	空想科学世界カノニア	パナソニック	6800	RPG	7,3263	4.33	2
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	6,3076	6.0	
210	22日	エアーマーズメント95	光栄	6800	SLG	7,4782	6.66	
211	22日	ISTO EXZICO - 魔法の侵入者	MIZUKI	5800	ETC		3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ95	SNK	7800	ACT	6,6697	6.33	TARS
213	29日	ドラゴンクエスト	セガ	5800	SLG	6,6672	6.33	
214	29日	ヒトリ コー	セガ	5800	SPT	6,4946	6.0	マルチ
215	29日	アンジェリックSpecial	光栄	7800	SLG	6,1667	7.33	
216	29日	クラッシュ DELUXE PACK	コナミ	5800	SMT	6,5076	7.66	
217	29日	スティーチャー	コナミ	5800	ADV	6,1366	6.0	
218	29日	ザ・マスターファイル	MIZUKI	5800	ETC	7,431	6.66	
219	29日	魔法陣先生 Special (プレイステーション)	マイクロソフト	8800/6800	TAB	7,1913	6.0	2 16用
220	29日	三銃士 魔物屋	光栄	6800	SLG	6,5692	6.66	
221	29日	クッパのまよひ	エクスプレス	6800	PUZ	6,6674	6.33	
222	29日	HORROR TOUR (ホラーツアー)	オー・シー・シー	5800	ADV	4,7366	6.66	マウス

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	容量	備考
249	26日	ゲンウォー	ウーバーエンタテインメント	5800	SHT	6.33	
250	26日	ジョニー・バスター	ソフティエンタテインメント	5800	ACT	3.4616 8.0	
251	26日	ジョニー・バスターX	ソフティエンタテインメント	5800	SHT	3.9266 4.33	18冊、マウス
96年6月発売ソフト							
252	3日	とある魔術の禁書目録	エニックス	5800	TAB	8.0289 6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウーバー	5800	ETC	7.6438	
254	17日	世紀の戦艦 大艦隊	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.9024 8.00	
255	17日	スーパーリアル麻雀PM	セガ	8800	TAB	7.8396 7.33	X
256	24日	FEDA-リメイク! へいじん版	セガ	6300	SLG-RPG	7.6333 8.00	マウス
257	24日	実戦 バチスロの達人 3	セガ	6800	TAB	7.3333 7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 信濃セリタアール	セガ	4800	Q2-PUZ	8.0787 8.00	
259	24日	メタルブラック	ビソク	5800	SHT	6.4706 7.33	
260	24日	ライフスライプ 全40巻 1巻から10巻	メティアクエスト	6800	ETC	8.0	2
261	31日	ソート&ソート	マイクロロビン	6800	RPG	7.2316 8.0	
262	31日	ウィザードリィM&M コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.7806 8.0	
263	31日	DeLcous	マルチソフト	5800	SLG-RPG	4.00	
264	31日	アリスの冒険 1000年目の冒険	アリスソフト	8000	TAB	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1066 7.33	
96年6月発売ソフト							
266	7日	グランドスラム	クイトー	5800	SHT	6.6666 6.33	
267	7日	HYPER REVERBON	テクノソフト	5800	SHT	6.0434 8.0	通信ケーブル
268	14日	風見鶏の島	セガ	5800	SHT	7.3396 7.33	
269	14日	風見鶏の島	セガ	5800	ETC	7.0	
270	14日	風見鶏の島	セガ	5800	ADV	6.0434 4.33	18冊
271	14日	風見鶏の島	セガ	5800	ETC	1.906 8.0	
272	14日	風見鶏の島	セガ	5800	SHT	6.3846 6.33	アナログ
273	14日	風見鶏の島	セガ	5800	ADV	7.9006 8.33	
274	28日	風見鶏の島	セガ	5800	ACT	4.00	
275	28日	風見鶏の島	セガ	5800	SHT	6.7436 7.00	
276	28日	風見鶏の島	セガ	5800	ACT	6.3846 8.0	
277	28日	風見鶏の島	セガ	5800	SLG	6.0672 7.0	18冊
278	28日	風見鶏の島	セガ	4800	TAB	6.8888 8.0	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTMUTH	セガ	2480	ETC	6.7906	
280	28日	風見鶏の島	セガ	5800	ACT	2.7831 8.00	
281	28日	風見鶏の島	セガ	5800	ETC	8.0	
282	28日	風見鶏の島	セガ	5800	PUZ	8.00	
283	28日	風見鶏の島	セガ	5800	TAB	8.0	
96年7月発売ソフト							
284	5日	Wipeout	セガ	7800	ACT	8.2674 8.00	マルコン
285	5日	Wipeout	セガ	7800	SHT	7.0612 8.0	
286	5日	GAME WARE VOL.2	セガ	1980	ETC	6.0439	
287	12日	Wipeout	セガ	5800	SPT	6.6324 7.00	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003 inc	9003	SLG	6.6729 7.33	
289	12日	Wipeout	セガ	5800	ETC	4.00	
290	12日	Wipeout	セガ	5800	SHT	6.25 8.00	
291	12日	Wipeout	セガ	6800	PUZ	8.0	
292	12日	Wipeout	セガ	5800	RAC	6.3066 8.00	
293	19日	Wipeout	セガ	5800	SPT	6.3726 7.33	
294	19日	Wipeout	セガ	6800	ACT	6.1867 7.33	マルコン
295	19日	Wipeout	セガ	6800	SLG	6.33	
296	19日	Wipeout	セガ	6800	SHT	6.3883 8.0	マルコン
297	19日	Wipeout	セガ	6800	SLG	6.8966 7.33	マウス
298	19日	Wipeout	セガ	8800	TAB	8.0	2 18冊
299	26日	Wipeout	セガ	5800	PUZ	8.48 8.0	
300	26日	Wipeout	セガ	5800	ACT	6.3366 8.00	
301	26日	Wipeout	セガ	6800	ADV	6.8847 6.33	2
302	26日	Wipeout	セガ	5800	RAC	7.0609 8.0	
303	26日	Wipeout	セガ	3000	ETC	8.0	
96年8月発売ソフト							
304	2日	Wipeout	セガ	5800	ETC	4.0	
305	2日	Wipeout	セガ	5800	SPT	8.0	
306	2日	Wipeout	セガ	6800	PUZ	8.00	
307	9日	Wipeout	セガ	6800	RPG	6.4462 6.33	18冊
308	9日	Wipeout	セガ	5800	SPT	6.33	
309	9日	Wipeout	セガ	7800	RPG	8.0	2
310	9日	Wipeout	セガ	5800	SHT	2.3613 8.0	2
311	9日	Wipeout	セガ	5800	ACT	7.8714 8.0	
312	9日	Wipeout	セガ	7800	ADV	6.6677 7.0	18冊、マウス
313	9日	Wipeout	セガ	6500	RPG	7.6383 8.0	
314	9日	Wipeout	セガ	4800	PUZ	7.0	
315	9日	Wipeout	セガ	6800	ADV	6.3 6.33	2 18冊
316	9日	Wipeout	セガ	5800	RAC	6.5 6.33	マルコン
317	9日	Wipeout	セガ	5800	PUZ	4.33	
318	9日	Wipeout	セガ	6800	ADV	6.1000 7.33	
319	9日	Wipeout	セガ	4800	SPT	7.2831 6.00	
320	9日	Wipeout	セガ	5800	ETC	8.0	X

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	容量	備考
321	9日	プレイボーイカラオケVol.2	ビクター	5800	ETC	8.0	X
322	9日	GALJAN	セガ	6800	TAB	6.4666 6.33	X
323	23日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	SLG	8.0	
324	23日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	8800	ETC	4.33	
325	23日	3D Lemmings	イマジン	6800	PUZ	8.33	
326	23日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	SPT	6.33	
327	23日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	TAB	7.647 7.00	
328	23日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	SHT	6.33	
329	30日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	ACT	6.881 8.0	
330	30日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	ADV	4.33	
331	30日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	SHT	7.44 8.00	
332	30日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	SPT	8.0	
333	30日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	PUZ	8.00	
334	30日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	A-RPG	6.3048 7.0	マルコン
335	30日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	SPT	8.00	
336	30日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	3000	ETC	8.00	
337	30日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	PUZ	6.8823 6.33	
338	30日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	RAC	6.33	ムービーカード
96年9月発売ソフト							
339	6日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	ADV	3.75 3.0	
340	6日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	ACT	7.8222 8.0	
341	6日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	SHT	7.7682 8.00	通信ケーブル
342	13日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	ETC	8.0	ムービーカード
343	13日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	PUZ	8.00	
344	13日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	ADV	6.1692 6.33	1 マウス
345	14日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	ACT	6.1114 8.00	
346	20日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	3800	RAC	6.7 7.33	マルコン
347	20日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	4800	SHT	6.4474 7.0	
348	20日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	RAC	7.1876 8.00	
349	20日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	8800	ACT	7.8816 8.33	RAM同梱
350	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	ADV	6.8161 8.33	2 マウス
351	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	3800	SHT	6.4137 7.33	マルコン
352	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	PUZ	6.0166 8.00	マルコン
353	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	PUZ	6.238 8.00	
354	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	4800	ETC	8.0	マウス
355	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	A-PUZ	7.0161 8.0	
356	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5000	ETC	8.00	
357	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	9800	SLG	6.8016 7.33	
358	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	4800	SHT	7.878 6.33	
359	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	4800	PUZ	6.25 8.0	
360	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	ACT	6.3396 6.33	
361	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	PUZ	7.0161 7.33	
362	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	7900	TAB	6.84 6.33	3 X
363	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	3000	ETC	8.0	
364	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	8800	TAB	7.0 4.00	X
365	27日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	TAB	4.0	18冊
96年10月発売ソフト							
366	4日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	SPT	6.33	
367	4日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	8800	SLG	8.7218 7.00	マウス
368	4日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	SLG	8.7218 7.00	
369	4日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	SLG	8.7218 6.33	
370	4日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	1980	ETC	7.0176	
371	4日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	SLG	8.0	
372	4日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	7800	ETC	4.00	
373	4日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	TAB	7.88 6.33	
374	10日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6500	ETC	6.33	
375	10日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	7800	TAB	8.00	
376	10日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	PUZ	8.0	
377	10日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	TAB	6.3407 7.33	
378	10日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	PUZ	6.33	マウス
379	10日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	SHT	7.3126 8.0	
380	10日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6200	SLG-RPG	6.812 7.0	
381	25日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	SHT	8.00	
382	25日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	SHT	6.33	
383	25日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	SHT	8.88 7.33	
384	25日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	SHT	7.8 8.00	
385	25日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	6800	RPG	6.8831 7.00	
386	25日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	SPT	7.8866 8.00	
96年11月発売ソフト							
387	1日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	4800	SHT	7.9264 8.0	
388	1日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	S-RPG	6.8848 7.33	
389	1日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	SLG	8.0 8.0	
390	1日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	4800	ETC	7.3084 8.0	
391	8日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	5800	ACT	7.8848 7.0	RAM
392	8日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	7700	ETC	8.0	
393	8日	プレイボーイカラオケVol.2	セガ	2480	ETC	8.0	ムービーカード

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	人数	価格	特徴
394	8日	リグロート ワーク2	セガ	5800	S-RPG	7,0130 6.33
395	11日	アースウォームジム2	タカラ	5800	ACT	7.0
396	15日	上角 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	7.0
397	15日	デジタルピンボール ゼクロノミコン	KAZE	5800	ETC	9.00 6.00
398	15日	風来先生	HAMLET 博愛堂	5800	SLG	6.33
399	15日	ブリクウス作戦	アトラス	6800	A-SHT	7.0 6.00
400	22日	IRON MAN/XO	アクレムジャパン	5800	ACT	6.33
401	22日	NFL フォーターバッククラブ97	アクレムジャパン	5800	SPT	6.33
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	1,3000 6.33
403	22日	クリスマスナイトを季節限定で限定品	セガ	—	ACT	6,0000
404	22日	月下の狼士〜王竜城〜	バンプレスト	5800	TAB	6.33
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	6,0047 7.00
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイティブ	5800	ACT	6.0
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	6,0072 6.00
408	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	1,0030 3.00
409	22日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	6,0364 6.00
410	29日	サンダーフォースゴールドバック2	テクノソフト	4800	SHT	6,0033 6.0
411	29日	スーパ	メティアクエスト	4800	PUZ	6.0
412	29日	轟轟1999 ファウオの復讐	BMGビクター/ロボトミ	5800	ACT	9,1730 6.33
413	29日	対局将棋 将棋	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	7.33
414	29日	太陽立事伝	光栄	7800	SLG	6.30 6.00
415	29日	探偵神宮寺三郎〜名探偵の栄光〜	データイースト	5800	ADV	7,7012 6.00
416	29日	電撃戦艦バーチャロン	セガ	5800	ACT	6,0732 6.33
417	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	6,0364 7.00
418	29日	新機軸スーパーヒーローSuperS〜Various Enemy〜	エンジェル	5800	格闘ACT	4.0 6.00
419	29日	勇者・伝説セット	光栄	7800	ETC	—
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ/EAV	5800	SHT	6,023 7.33
421	29日	ブラドルDISC 特選編 コスプレイーズ	SADA SOFT	3800	ETC	—
96年12月発売ソフト						
422	6日	AQUAZONE 17777777777777777777	オープンブック9000	2000	SLG	—
423	6日	AQUAZONE 17777777777777777777	オープンブック9000	2000	SLG	—
424	6日	AQUAZONE 17777777777777777777	オープンブック9000	2000	SLG	—
425	6日	AQUAZONE 17777777777777777777	オープンブック9000	2000	SLG	—
426	6日	AQUAZONE 17777777777777777777	オープンブック9000	2000	SLG	—
427	6日	機動戦士ガンダム外伝 蒼き狼と白き狼	バンダイ	4800	SHT	6,000 7.33
428	6日	金輪三郎探偵	エクシング	5800	SLG	— 6.00
429	6日	スーパーバズルファクター X	カプコン	5800	PUZ	6,1661 7.33
430	6日	スタークウィナー	ザウルス	5800	ACT	7,7307 6.33
431	6日	金輪三郎探偵 II	富士通	4800	ETC	—
432	6日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	6,4040 6.33
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	6,1000 7.0
434	6日	マジックカーペット〜魔法屋/マルコ	EAV	5800/7800	SHT	— 7.0
435	13日	エキミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	6,0071 6.00
436	13日	おんがら〜ブルー・ブルとエル・ランチェラット	キッド	3900	ADV	— X マウス
437	13日	官能おしゃべり4000〜Improver with me〜	コナミ	4800	SHT	6,322 6.0
438	13日	出世参道 大御所	キングレコード	5800	TAB	6.00
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	4.33
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	7,430 6.0
441	13日	大戦艦バク	セガ	5800	SLG	—
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	6,0000 7.00
443	13日	ディスクワールド	パナソニック/エムエフ	5800	ADV	6.00
444	13日	パンフワードラヴン I & II	セガ	5800	SHT	—
445	13日	ファンキー ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	6.00
446	13日	ハルイラン〜夢の対決〜	イマジニア	5800/6800	SLG	6,2041 6.33
447	20日	アポロシヤルズ&リトル・ボ・ブ・ブ	ヒューマン	5800	SLG	6.33
448	20日	ウルトラマン光の超人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	6.1 7.0
449	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	6,001 7.0
450	20日	永世名人 I	コナミ	5300	TAB	6.0
451	20日	m〜星を伝えて〜	ネクススインターラクティブ	5800	SLG	6.33
452	20日	おんがら〜ブルー・ブルとエル2	キッド	7500	ADV	6,706 7.0
453	20日	シャイニング・ワ・ホーリアーク	ソニック	5800	RPG	6,0204 7.0
454	20日	STREET RACER EXTRA	URBソフト	5800	RAC	7.0 6.00
455	20日	DX 日本特産旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	6.33
456	20日	NIGHT TRUTH "Mana"	パナソニック/エムエフ	5800	ADV	6,7067 6.00
457	20日	NISSAN PRESENTS オートラッドハイキング-R	EAV	6200	RAC	7,3101 7.0
458	20日	バーチャル戦艦	日本物産	6800	SPT	6.0
459	20日	ピュアピュアキャラクターの金魚日和	ナツメ	5800	TAB	6.00
460	20日	もういちど	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	6.00
461	21日	FIGHTERS MEGAMAX	セガ	5800	格闘ACT	6,1040 6.33
462	26日	銀河英雄伝説 Mka Aotaka Must Works	ハドソン	3800	ETC	7.0
463	27日	銀河英雄伝説 ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	7,2003 6.0
464	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	6.33
465	27日	ケグケの鬼太郎 30年記念	バンダイ	5800	ADV	6.4 6.00
466	27日	人魚人間ハカイダー ラストエンタテインメント	セガ	6800	SHT	6.0
467	27日	水戸黄伝 天命の星	光栄	5800	SLG	6,0000 7.33
468	27日	SEGA AGES / 部下にイテダントアール	セガ	4800	QZ	6.0 6.00

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	人数	価格	特徴
469	27日	たいっ♡ たいらん 予備編	ゲームアープ	2300	ETC	6,1000
470	27日	TETRIS S	8PS	4800	PUZ	6,0075 6.00
471	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S-RPG	6.5 6.0
472	27日	ファイアープロレスリング 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	6,1017 7.33
473	27日	ブラドルDISC 特選編 レースクイーン	SADA SOFT	3800	ETC	—
474	31日	SEGA AGES / 部下にイテダントアール	SNK	4800	格闘ACT	6,0042 9.0
475	31日	バーチャロン FOR SEGA NET	セガ	2900	格闘ACT	—
97年1月発売ソフト						
476	10日	スポート コーストヘーバント	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	— 6.33
477	10日	DIGITAL DANCE MIX 一言書簡集	セガ	2800	ETC	7,7057
478	10日	ファンキーヘッドボウラーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	— 6.00
479	10日	ロードランナー エクストラ	バトロ	4800	APUZ	— 6.0
480	14日	天外魔境 第27回新編	ハドソン	6800	RPG	6,0023 7.00
481	17日	心霊戦線 大敵	タイムアーター インタラクティブ	5800	ACT	6,3030 7.33
482	17日	タイムギャンブル 悪魔ハヤシ	エグゼコ・テトロップメント	5800	ETC	— 6.33
483	17日	天地無用 / 豊城無用 アニメコレクション	エクシング	8800	ADV	6.0 6.0
484	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	— 6.33
485	17日	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	— 6.33
486	17日	プラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	6,2031 6.0
487	17日	ロクマン8メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	6,0020 6.0
488	24日	EVE burst error	スペースアノイマニア	7800	ADV	6,422 6.33
489	24日	SUPER CASINO SPECIAL	コナミ/アタリ/エンタテインメント	5800	TAB	— 6.33
490	24日	ダイナマイト戦艦	セガ	5800	ACT	6,2042 7.00
491	24日	デイトナ USA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	6,0130 6.33
492	24日	TOMB RAIDERS (トゥームレイダーズ)	ビクター/ビクターソフト	5800	A-ADV	6,7307 6.00
493	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ボニーキャニオン	4800	ETC	—
494	29日	ブラドルDISC 特選編 レースクイーン	SADA SOFT	3800	ETC	— 7.0
495	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	— 6.0
496	31日	3Dベースボール ザ・マジック	8800/バトロ/バトロ/バトロ	5800	SPT	—
497	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	—
498	31日	BUG TOO	セガ	5800	ACT	— 6.0
499	31日	Fighting Illusion ~K-1 GRANDPRIX~	エクシング	5800	格闘ACT	6,100 7.0
97年2月発売ソフト						
500	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	— 6.00
501	7日	シミュレーション・スー	ソフトバンク	5800	SLG	— 6.33
502	7日	音楽に満ち	EAV	5800	SHT	6,3020 6.33
503	7日	いざいざセキュリティーズ	バック・イン・ソフト	6800	SLG	— 6.0
504	14日	天外魔境	クリップハウス	6800	ADV	— 6.00
505	14日	エレベーターアクションリターンズ	ピンズ	5800	A-SHT	— 7.33
506	14日	クレオパトラフォーチェン	タイトー	5800	PUZ	— 7.33
507	14日	ザクザク戦 花桃通信	セガ	4800	ETC	6,1706
508	14日	夢遊記 エヴァンゲリオン ニューバーク	セガ	2800	ADV	—
509	14日	たいっ♡ たいらん	ゲームアープ	6800	ADV	6,0100 7.00
510	14日	DREAM SQUARE 夢の王国	ビデオシステム	3800	ETC	—
511	14日	ロスト・エンジェルズ / アーク・オブ・ザ・ソウル	アクレムジャパン	5800	ACT	— 6.33
512	14日	おしゃべり SUN	コンパイル	4800	PUZ	6,0720 6.33
513	14日	ROOM MATE ~ 夢の上の子 ~	データ・ザ・リスター	5800	ETC	6,025 6.0
514	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRICK	ボニーキャニオン	5800	SPT	— 6.00
515	21日	龍虎伝バリュースセット	光栄	12800	SLG	—
516	21日	機動戦艦レイノス2	メタヤ	5800	ACT	— 7.0
517	21日	SEGA AGES / ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	— 6.33
518	21日	信長の野望バリュースセット	光栄	11800	SLG	—
519	21日	WWF In Your House	アクレムジャパン	5800	SPT	— 4.33
520	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレムジャパン	5800	SPT	— 6.00
521	28日	キューブバトラー	夢の王国ゲームス	5800	格闘PUZ	— 6.0
522	28日	CRITICOM バグ / クリタカルコンバット	ビック島島	5800	格闘ACT	—
523	28日	首都圏バトル97	イマジニア	5800	RAC	— 6.00
524	28日	Space JAM (スペースジャム)	アクレムジャパン	5800	SPT	— 6.0
525	28日	SEGA AGES / メモリアルコレクション Vol.1	セガ	4800	格闘ACT	— 6.00
526	28日	龍虎伝バリュース	バンプレスト	5800	A-PUZ	— 6.0
527	28日	天地無用 / 道徳必書	バイオニアLDC	6800	PUZ	—
528	28日	パルティクスストーリー ケルンの大冒険	龍達社	6200	RPG	— 6.00
529	28日	ふしぎの国のアングリック	光栄	5800	TAB	— 6.00
530	28日	ワイアレスの巻 - Extra 36 Moves -	TAEソフト	6800	SLG	— 7.00
97年3月発売ソフト						
531	7日	EVE burst error 2nd Impression	スペースアノイマニア	7800	ADV	— 4.0 18月
532	7日	機動戦士ガンダム外伝 龍ヶ崎の巻	バンダイ	4800	SHT	— 7.0
533	7日	GAME WARE VOL. 4	ビジュアル・エンタテインメント	2980	ETC	—
534	7日	銀河英雄伝説 2nd Impression	セガ	6800	ADV	— 7.00
535	7日	PLANET JOKER	アグザード	5800	SHT	— 4.33
536	7日	ペナリ エウス・ローラース	コナミ	5800	SHT	— 6.00

データバンク INDEX

品名	ページ
あ	
アースとアスタロトの超時空戦	333
アースワームジム2	395
アイアンマン/XO	400
アイドル選手スーチャーバイ Special	14
アイドル選手スーチャーバイ Remix	73
アイドル選手スーチャーバイ II	247
アイドル選手 ファイナルロマンス2	60
アイドル選手 ファイナルロマンスR	193
アイドル選手 ファイナルロマンスR プレミアムバージョン	264
アイドル選手 ファイナルロマンスR Message for the Future	25
アイドル選手 クラッシュ クス	242
AQUAZONE for SEGA Saturn	288
AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンセラー	422
AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラッシュ	423
AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーター	424
AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	425
AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミューズ	426
アクアワールド 海皇物語	289
actua SOCCER	366
アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	447
天城道雄	504
アメリカ横断ウルトラクイズ	95
アムバトオ・セイ外伝 ~LEGEND OF ELDEAN~	313
アローン・イン・ザ・ダーク2	177
アンジェリークSpecial	215
アンジェリークSpecial プレミアムBox	367
い	
イエローブリックロード	330
ISTO E ZICO ~ジコの夢見るサ・カー~	211
一足歩 一歩一歩の道へ	281
井出洋介 名人の戦術	278
EVE burst error	488
EVE burst error 特別パッケージ版	531
う	
ヴァンパイアハンター	170
Wizards' Harmony	151
ウィザードリィM&W コンプリート	262
ウイングポスト2	206
ウイングポスト2 プログラム96	368
ウイングポストEX	54
ウイングアームズ ~華麗なる戦士王~	82
ウルトラマン28	342
ウルトラマン 光の巨人伝説	448
え	
AI 将棋	62
エアーストヘンチャー	449
エアーマネジメント96	210
永世名人	80
永世名人 II	450
エイリアンリロジ	331
エターナルメロディ	369
X JAPAN Virtual Shock 001	88
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	112
NFL クォーターバッククラブ'96	230
NFL クォーターバッククラブ'97	401
NBA JAM エクストリーム	520
NBA JAM トーナメントエディション	123
エネミー・ゼロ	435
F-1 Live Information	101
EMIT Vol.1 ~時の流れ~	19
EMIT Vol.2 ~金かしの旅~	22
EMIT Vol.3 ~私にさよならを~	23
EMIT バリューセット	141
m~君を伝えて~	451
エリア51	500
エレベーターアクションリターンズ	505
エンジェル・バタフライ Vol.1 花の王子様 in Hollywood	237
エンジェル・バタフライ Vol.2 花の王子様 in Hawaii	343
お	
おーちゃんの絵巻かき日記	111
奥の細道の世界をめざせ! サ・カーキス 入門編	354
オフワールド・インターセプター エクストリーム	114
おまかせ! 運命 (セイバース)	181
オリンピックサッカー	335
か	
海軍大戦争	137
カオスコントロール	152
カオスコントロールリミックス	402
桃太郎伝説	24
金太郎伝説	120
完全中絶プロ野球 グレイテストナイン	31
カーティアンヒーローズ	158
学校の怪談	42
学校のコワイウキ 花子さんがきた!!	59
龍狼伝説3 ~道かき日記~	276
UNGRIFON THE EURASIAN CONFLICT	192
カンバート	133

品名	ページ
き	
機軸伝説アスタロ	28
機軸伝説ガンダム	143
機軸伝説ガンダム外伝 I 戦慄のブルー	347
機軸伝説ガンダム外伝 II 蒼き狼と白き狼	427
機軸伝説ガンダム外伝 III 銀かき狼	532
きんぎょの王子様	234
きんぎょの王子様 - プルミエール (サンキューパック)	436
きんぎょの王子様 - プルミエール2	452
機軸伝説	64
キューブバトル	521
Cubic Gallery	253
キング・オブ・ボクシング	89
ギャラクシーファイト ~ユニバーサル・ウォリアーズ~	113
GALJAN	322
キルバニャー 2SS	355
きんぎょの王子様 東京 MAMUJONG LAND	377
機軸伝説	409
機軸伝説 機軸伝説 Miki Akutaka Must Works	462
機軸伝説 機軸伝説 YENA REMIX	483
QUANTUM GATE I ~夢の序章~	83
空想科学世界カバールボーイ	208
QUOVADIS (クオヴァディス)	142
クリューショー	155
Christmas NIGHTS (クリスマスナイト)	403
CRITICOM (ザ・クリティカルコンバット)	522
機軸伝説 機軸伝説 機軸伝説	283
くるりんPA!	178
クロノバトラー	506
クロノワークス	317
クロノワークス ナイト ~ベリヤーの冒険・上巻~	8
クロノワークス ナイト ~ベリヤーの冒険・下巻~	48
クロノワークス ナイト ~ベリヤーの冒険・続編~	135
くっすんおよぼ	221
グッドアイランドカフェ・新島堂	356
グラディウス DELUXE PACK	216
グランチェイサー	32
グリッドランナー	464
グレイテストナイン96	293
機軸伝説 機軸伝説	254
結婚 ~ Marriage ~	140
結婚前夜	98
GAME WARE VOL.1	235
GAME WARE VOL.2	286
GAME WARE VOL.3	370
GAME WARE VOL.4	533
ゲームの達人	34
ゲームの達人2	203
ゲームの達人 THE 上海	87
ゲイルレーサー	7
激烈パチンカーズ	304
ゲゲゲの鬼太郎 幻の怪奇譚	465
月下の狼士 ~王竜戦~	404
月花闘場 ~TORICO~	273
ゲックス	226
ゲンウォー	249
こ	
機軸伝説	428
GOTHA ~イスマイリア戦役~	10
GOTHA II ~天空の騎士~	184
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	79
機軸伝説 機軸伝説 DELUXE PACK	29
ゴジラ ~機軸伝説~	145
サイドポケット2 ~伝説のハスラー~	20
サイバードール	307
サイバリア	168
サクラ大戦 花組通信	507
サクラ大戦 ~ソフト版/特別限定版~	350
3X3 EYES ~機軸伝説~	231
サターンボンバーマン	294
サムライスピリッツ 新紅龍双剣	391
機軸伝説	357
機軸伝説	26
機軸伝説	220
機軸伝説	515
機軸伝説	495
サンダーボルト ロードマスター	90
サンダーボルト ゴールドバック1	358
サンダーボルト ゴールドバック2	410
サンダーボルト III	174
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	212
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	474
The PSYCHOTRON	100
The Tower	183
ZAP'S SNOW BOARDING TRIX	514
ザ・ハイパーゴルフ ~デビルズコース~	134
ザ・ホード	188
THE MAKING OF NIGHTTRUTH	279
THE 野球界スペシャル ~今夜は12回戦~	49
し	
シーバス・フィッシング	172
シエルショウ	381
シエルショウ	175
機軸伝説	268
シミュレーション・ズー	501

品名	ページ
シムシティ2000	76
シャイニング・ウィズダム	58
シャイニング・ザ・ホーリアーク	453
上海 Great Moments	396
上海 五里の長城	13
出世道 大将将	438
首都高バトル97	523
シュトラール ~秘められし七つの光~	121
機軸伝説 STABLE	324
機軸伝説	67
機軸伝説	295
新世紀エヴァンゲリオン	314
新世紀エヴァンゲリオン (ニューパッケージ)	182
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	508
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	534
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	6
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	37
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	318
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	149
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	244
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	309
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	481
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	171
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	301
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	437
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	50
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	257
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	65
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	323
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	516
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	378
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	359
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	250
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	466
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	489
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	429
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	255
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	30
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	118
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	55
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	205
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	467
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	382
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	78
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	430
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	341
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	332
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	275
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	198
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	157
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	345
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	56
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	454
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	217
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	439
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	524
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	392
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	476
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	496
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	325
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	411
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	35
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	412
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	431
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	94
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	258
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	346
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	351
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	296
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	517
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	525
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	468
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	150
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	352
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	387
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	405
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	98
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	110
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	261
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	502
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	526
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	53
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	285
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	198
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	316
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	371
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	413
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	414
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	239
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	482
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	442
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	102

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移転を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか黒筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1, 2, 3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。筆跡は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

性別

男性 1
女性 2

年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

学校・職業

01 小学生	09 専門・技術職
02 中学生	10 管理職
03 高校・高専生	11 自営業
04 大学・大学院生	12 公務員
05 短大・専門学校生	13 アルバイト
06 予備校生	14 無職
07 事務職	15 主婦
08 営業・販売職	16 その他

セガサターン用ソフトの所有本数

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

よく読むコンピュータゲーム情報誌は？(8冊まで)

01 ファミ通
02 ファミマガ Weekly
03 GAME WALKER
04 Vジャンプ
05 電撃王
06 電撃PlayStation
07 Hyper プレイステーション
08 じゅげむ
09 少年エース
10 ゲームスト
11 サターンファン
12 グレートセガサターンZ
13 サターンスーパー
14 TECH サターン

電撃セガE X

16 サターン通信
17 セガサターンマガジンのみ

今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他(具体的に要望を)

本誌の価格についてどう思いますか？

01 このままでちょうどよい
02 ページ数は同じで価格を下げてほしい
03 価格は同じでページ数を増やしてほしい
04 薄くしてでも価格を下げてほしい

表1の今号の記事で内容が面白かった(よかった)ものを8つまであげてください。

表1の今号の記事で内容が面白くなかった(悪かった)ものを8つまであげてください。

表2からもっているハードをあげてください。(8つまで)

表2から購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今号の記事

01 LUNAR ETERNAL BLUE	30 COMING SOON: 異説サムライスピリッツ武士道烈伝
02 データステーション	31 COMING SOON: ドラゴンマスターシルク
03 セガサターン読者レース	32 COMING SOON: マジカルネッパーズ
04 [特別] 西	33 COMING SOON: 太平洋の嵐2 疾風の雄略
05 [特別] ラストブロンクス/東京番外地	34 COMING SOON: ザ・コンビニエンスの町を脱走せよ
06 [特別] 新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression	35 COMING SOON: 異説バチンコ必勝法TWIN
07 [特別] サンダーフォースV	36 COMING SOON: きゅーんく
08 [特別] マンクスTIT	37 COMING SOON: アドヴァンストVG
09 [特別] スカイターゲット	38 COMPLETE GUIDE: Jリーグ ビクトリーゴール97
10 [特別] 下級生	39 COMPLETE GUIDE: 複製 クラシックロード
11 [特別] 花組対戦コラムス	40 COMPLETE GUIDE: WORMS
12 [特別] サイバーボクサーフルメタルマッドネス	41 Around the DIGIANA world
13 [特別] エルプを穿るモノたち	42 レッドカンパニー員の市通り!
14 [特別] 政界立憲	43 SNK WORLD D97
15 [特別] ラングリッサーIV	44 デ・ラ・ゲームウェア
16 [特別] シーバスフィッシング2	45 AM1 研だいたい
17 NEW RELEASE TITLE	46 AM1 研Rush
18 [特別] サターンでサクラを咲かせよう!!	47 電脳戦機バーチャロンX OVER
19 読者コーナー/DREAM ACCESS	48 AM2 研Express WEEKLY
20 セガプレス	49 セガサターンソフトレビュー
21 ワープが羽田にやってきた	50 異説GO! GO!
22 セガサターンソフトデータバンク	51 ゲームとアートの微妙な関係
23 COMING SOON: クォータリス2〜悪魔伝説オヴァン・レイ〜	
24 COMING SOON: ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	
25 COMING SOON: 卒業S	
26 COMING SOON: My Dream〜オンエアが待てなくて〜	
27 COMING SOON: ときめきメモリアル Selection 結婚特編	
28 COMING SOON: 大航海時代II	
29 COMING SOON: 三國志孔明伝	

アンケート回答欄の記入例

(例1) 回答が2の場合 (例2) 回答が09の場合 (例3) 回答が23の場合 (例4) 回答が1の場合

◆よい例 2 09 23 1
◆悪い例 2 9 23 7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1 0 6 1 8

表2 ハードリスト

01 セガサターン (互換機含む)	15 フォトCDオペレーター
02 メガドライブ (ワンダーメガを含む)	16 電子ブックオペレーター
03 スーパー32X	17 セガマルチコントローラー
04 プレイステーション	18 レーシングコントローラー
05 3DO (REAL TRY)	19 バーチャガン
06 M2 (3DO 64bit機)	20 アナログミックススティック
07 PC-FX	21 コードレスパッド
08 スーパーファミコン	22 新型バーチャスティック
09 PCエンジンシリーズ	23 バーチャスティックプロ
10 NEO-GEO (CDを含む)	24 ツインスティック
11 ゲームギア	25 セガサターンモデムセット
12 NINTENDO 64	26 セガサターンワープロセット
13 パソコン	27 フロッピーディスクドライブ
14 ムービーカード (ツインオペレータ含む)	28 通信対戦ケーブル

表3 ソフトリスト

001 AMOK	078 ソニック・ザ・ファイターズ (仮称)
002 アンジェリック Special 2	079 ダービースタリオン (仮称)
003 Wizard's Harmony 2	080 大航海時代II
004 ウルフファンク 空牙 2001・SS	081 大戦略-STRONG STYLE-
005 エアコマンドー	082 太平洋の嵐2 疾風の雄略
006 イナズナフタゴストーリー ザ・ファーストリューム	083 ダンジョンマスター (仮称)
007 英雄志 龍 GAL ACT HEROISM	084 超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜
008 エーペルージュ	085 超フラッピー
009 SSアドベンチャーバックセブの秘宝&MYST	086 龍の牙
010 X2	087 魔界伝説
011 X-MEN VS. STREET FIGHTER	088 DEKKA 超〜TOUGH THE TRUCK〜
012 エルプを穿るモノたち	089 DESIRE〜戦後の健康〜
013 エンジェルグラフィティS〜あなたへのプロフィール〜	090 デザエモン2 (DEZA 2)
014 落ちゲー・デザイナー作ってポン!	091 デジタルアンジュ〜電脳天使SS〜
015 オペリス〜プロジェクト・オスカーを運行せよ!〜	092 デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ Ver.9.7〜
016 ガーディアンフォース	093 龍の牙
017 怪盗セイント・テール	094 東京SHADOW
018 カオスシード	095 神童 THE SPIRITS 2
019 下級生	096 とときめきミュージックCD2 (仮称)
020 かもめ大作戦〜女神たちのささやき〜	097 とときめきメモリアル Selection 結婚特編
021 機動戦艦ナデシコ やっぱ最後は「愛が勝つ」?	098 とときめきメモリアル対戦とっかえだま
022 機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動	099 とときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜紅色の青春
023 キャンサー	100 ドラゴンナイト
024 きゅーんく	101 ドラゴンナイト4
025 銀河外縁伝説コナ3〜ライトニング・エンジェル〜	102 ドラゴンマスターシルク
026 クォータリス2〜悪魔伝説オヴァン・レイ〜	103 DREAM SQUARE 山田まりや
027 グランディア	104 バーチャファイター3
028 GRANDRED	105 HEART OF DARKNESS
029 GROOVE ON FIGHT	106 バイオハザード
030 ゲーム天国	107 バイオハザード2
031 逆襲	108 爆れつハンターR
032 幻獣物語	109 バズルボウル3
033 御意見無用 Anarchy in the NIPPON (仮称)	110 バズルボウル2X+スペースインベーダー
034 古代兵器 百物語 (仮称)	111 はるかぜ戦艦Vフォース
035 コットン2	112 BULK SLASH
036 コマンド&コンカー	113 BAROQUE
037 コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜	114 ファーランドストーリー〜破亡の罫〜
038 サイドポケット3	115 ファルコムクラシック
039 サイバーボクサーフルメタルマッドネス	116 ファンタステック
040 サクラ大戦 花組対戦コラムス	117 フィッシング甲子園II
041 サタコレ/DX 人生ゲーム	118 フェイクダウン
042 サタコレ/ドラゴンフォース	119 フォトジェニック
043 サタコレ/バーチャファイター2	120 ブラドルDISC キャンペーンガール97
044 サタコレ/ばくばくアニマル	121 ブラドルDISC 特別編 コギャル大自決100
045 サタコレ/レイヤーセクション	122 フリートクスタジオ 〜マリアの果てなおしゃべり〜
046 沙羅双樹 デラックスパック プラス (仮称)	123 フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
047 SANKYO FEVER 異説シミュレーションS	124 プロ野球 グレイテストナイン97
048 三國志孔明伝	125 ボイスアイドルメニアックス〜プールバーストリー〜
049 サンダーフォースV	126 ボイスファンタジー 失われたボイス・パワー
050 THE UNSOLVED (ジ アンソルブド)	127 HOP STEP あいど
051 シーバス・フィッシング2	128 マーヴル・スーパーヒーローズ
052 JリーグエキサイトステージV1	129 My Dream〜オンエアが待てなくて〜
053 紫雲龍	130 マジカルドロップ〜とれたて増刊号〜
054 宮沢バワフルプロ野球97 (仮称)	131 マジカルネッパーズ
055 異説バチンコ必勝法TWIN	132 西
056 Civilization 新世界七大文明	133 魔法学園 LUNAR I
057 省じゃんえししましょ	134 魔法少女プリティサミー
058 省命 バトルコスプレイヤー	135 mr. BONES
059 シルエットミラージュ	136 ミニスカボリス (仮称)
060 神楽	137 メタルスラッグ
061 新海武事伝〜神楽の遺徳〜	138 モンスターライダー
062 異説サムライスピリッツ武士道烈伝	139 モンスターメーカー〜ネーリーダガー〜
063 新テマパーク	140 ラストブロンクス 東京番外地
064 神楽 人生の意味	141 ラングリッサーIV
065 スーパーアドベンチャー ロックマン	142 リアルサウンド
066 スカイターゲット	143 リーサルエンフォーサーズ デラックスパック
067 SKULL FANG〜空牙伝〜	144 RIVEN The Sequel to MYST
068 スチームハーツ	145 龍の牙
069 汽船海賊 (スチーム・バイレーツ)	146 LUNAR ETERNAL BLUE
070 ステークスウィーター2	147 ルナシルバースターストーリー MPEG版 (仮称)
071 スレイヤーズ	148 魔法少女プリティサミー
072 政界立憲	149 レイヤーセクションII (仮称)
073 ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	150 ロックマンX4
074 センチメンタル・グラフィティ	151 わくわく7
075 センチメンタル・グラフィティ ファーストウィンドウ	152 WARA2 WARS 異説! 大軍団バトル
076 卒業S	
077 卒業 Crossworld	

アサルトアーマー

惑星強襲 オヴァン・レイ

クオヴァデイス2



熱き戦いを繰り広げる アサルトアーマーに迫る!

完成度
100
%

- グラムス●4月4日発売●8,800円(CD-ROM2枚組)
- SFシミュレーションRPG
- 1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカー
から一言

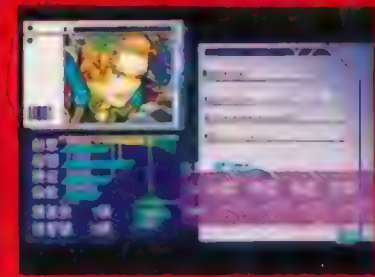
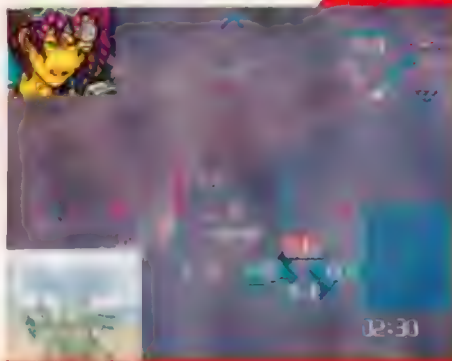
マスターアップしました! アニメも
綺麗になったし、バランス調整も終了。
今は「絶対、妥協しないぞ!」精神でか
んばった作品を、1人でも多くの方にプレイしてもらいたい気持ちで一杯
です。何はともあれ、仕上がって本当に良かった(実感)。(広報・木村)

このゲームは、アサルトアーマーに
乗って戦うのがメイン。アサルトアーマー
は、非常に強力な武器を持っているので、
敵を倒すのが簡単。でも、アサルトアーマー
は、非常に脆弱な防御を持っているので、
敵の攻撃に注意が必要。

開発はほぼ完了、 4月4日にバトル開始!

グラムス、そして板野一郎氏や
美樹本晴彦氏らが熱意を注いだ意
欲作「クオヴァデイス2」。いよいよ
あとは4月4日の発売日を待つ
ばかりとなった。今回は、これま
での情報の整理も含めてアサルト
アーマーのデータをまとめてみた。

“赤い蠍”部隊に配備されているも
のに加え、GOA軍の最新アサルト
アーマーも登場。さらに、これが
ゲーム中で初登場するシーンも、
STSシステム(戦闘中の通信系
統)の会話内容を交えて紹介して
みた。



八惑星連合軍を震撼させた謎の機体とは!?

それは、ある夜戦でのことだった

これは、オヴァンらに敵対する G.O.A.軍の新アサルトアーマーが初めて戦場に現れた時の模様を描写した記録である。なお、以下のセリフはすべてゲーム中に実際に

流れるものを再録した。

時は深夜、赤い蠟部隊が敵軍の戦線到達防止のために夜戦を行っている。その頃、シドは本部の防衛にあたっていた。そして……。

ベースに忍び寄る影!

ジョー「……結構前から警告。明日は静かならんか。ま、随分、二三日のことは堪えて戦ってくれ。ジョー「あんまり調子に乗らないほうがいいよ。今夜は嫌な予感がするんだ」。

1. *Journal of Management Education* 25(1): 10-19

[illegible]

「どこにいたっていいから早く来て」

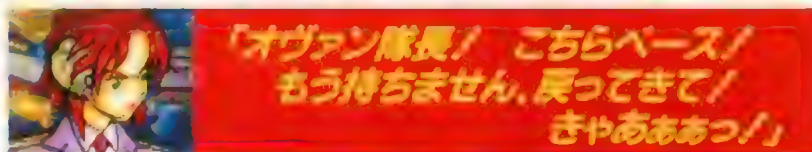
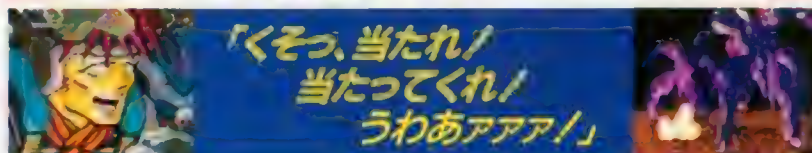
——そしてオヴァンらが敵部隊と衝突、交戦していると……。

この「これら」→スウェーデン、そして
横濱商を介して和歌山、京都に
わたるが、また報告する。

——しかし数秒後、様相は一転、

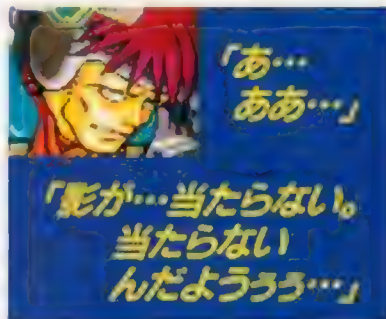
「さうして、これから日敵の女が作
やうなことをするん。」と、敵を
——人に渡すわけだ。」

謎のAA小隊がベースを襲撃!?



ペースから離れていたオヴァンらは戦闘を中断し、急いで帰還を始めるが……。

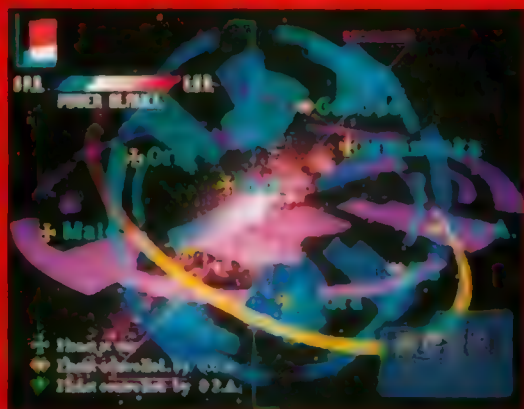
「アタリマ……おかしな作中ノ巻
へ……」蘭は退屈しました。た
と数学は面白、品酒家は面白
です。など、相手を。



「アタリで誰か一人光る？ 彼が
その隊長。もう一説きながらおま
せん！ 全機アタリエリアまで
後退してなさい！」

——オヴァンらが帰還した時はすでに戦闘は終わっており、防衛隊は壊滅。シドは命に別状はなかったものの、精神はひどく錯乱し、いつまでもうなされていた。そして、この夜以降から、シドが出会ったという怪物的強さを誇る敵機は“シャドウ”というコードネームで呼ばれることとなった。誰もその姿を確認できなかったことから、畏怖の念をもって……。

八惑星連合軍“赤い蠅”部隊の
主力アサルトアーマーたち




格闘戦用アサルトアーマー

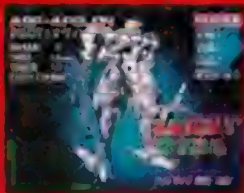
AF94

FELON

軽量機と戦闘時の推力を両め、その調整力を生かした戦艦をメインとする格闘型タイプ。出力が低いため、通常の重巡洋艦の多い状況には装備できず、機体も重い為主動力の信頼性に頼り、ほとんどのベテランパイロットは使いこなすのが難しく、破壊力も（補助弾）の劣る一撃一貫機にも負け、このうえにその性能はサブマシンガンくらいしかついていない。



ルパンが「このゲームは、



汎用中型アサルトアーマー

A12M-5

MORTAL

モーターは最も汎用性が高いセルモーターで、格闘能力と火力を極める方向をハヤブサも、幾分偏る。『おおよそどんなミッションにも過剰な性能で、極めて低いパイロットにも扱いやすい』(加賀機体と同一)『生産数デパーセンテージが結構』
設定にも、八咫車庫片羽の導きの主動力である。もちろん、永い『部隊内での』
加賀機も多数



G.O.A.軍 次期主力アサルトアーマー

GX S/N 96-5445
量産試作型

左のページの戦闘シーン再録で“赤い蠍”部隊を危機に陥れたのは、なにかあろう、G.O.A.軍の新開発アサルトアーマー“GX”である。八惑星連合軍にシャドウと呼ばれ恐れられているこのGXは、G.O.A.軍が時期主力機とすべく作ったもので、その試作機の実験を兼ねてひそかに実戦投入していたのだ。GXは新テクノロジーのインパルス・リアクターを動力炉にしており、一般的なアサルトアーマーとは段違いの驚異的な性能アップを実現している。また、光学ジャマーの搭載で姿を視認されにくい

ステルス性も備えている（それがシャドウと呼ばれるゆえんでもある）。そして、この機体で構成された小隊を率いているのは……。

SPEC

- 全高：10.24m
- 全幅：6.37m
- 全長：6.98m
- 乾燥重量：19.6t
- 全備重量：29.6t
- 主動力：インパルス・リアクター
- 最大推力：4万kg以上

FRONT VIEW

REAR VIEW

火力支援用重アサルトアーマー

A3H-3 **HOBO**

拠点防衛、後方支援用に開発された機体。大火力の兵器と、長い射程。そして重装甲を誇るが、その機体として移動速度はかなり遅い。機体作戦に投入するには不向きだが、武器の搭載量の多さは無視できない利点だ。また、通常の機体では搭載できないような特殊大型兵器の開発計画も、多数計画されている。まさに動く要塞か。



偵察・狙撃用多脚型アサルトアーマー

A5S-2 **SNIPER**

他の機体とは全くフォルムが異なる。唯一の4脚移動タイプ。大きさはかなりあるが、軽量化されているため移動性能は意外と高い。主にセンサーを活用した偵察・斥候と、長射程武器による狙撃を目的としており、それ以外の能力はかなり低い。特に格闘性能はなにも等しい。“赤い蠍”部隊では狙撃の要を任されたネリーが使用。



惑星揚陸艇アンタレス

callsign **SCORPIO α**

“赤い蠍”の部隊員とアサルトアーマーすべてを収容可能な揚陸艇。他の惑星への降下やワープ移動に使われる。地上ではベースとして機能し、アサルトアーマーの補給なども行える。正式名称はアンタレスだが、通信士官・アグリが報告時などに使うコールサイン「スコルピオ・アルファ」のほうが通称として使われている。

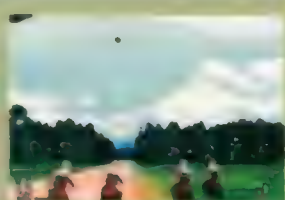


発売日まであと1週間!
D-Day

ADVANCED WORLD WAR

千年帝国の興亡

TM



ゲルマン民族によるミレニアム建設 を目指し、いま戦いが始まる!

第3帝国総統アドルフ・ヒットラーがドイツ国民に語った夢、それが「千年帝国」である。ゲルマン民族を頂点とするこの理想社会は現実のものとなるのか?

完成度

?

●セガ ●3月20日発売予定 ●8,800円 ●シミュレーション
●1人(キャンペーン時)、1~4人(スタンダード時)

メーカー
から一言

現在開発スタッフは充電中です。久しぶりの長期休暇で次回作への新アイデアを構想中といったところでしょうか。従来のSLGでは満足できなかったユーザーの方から初心者の方まで楽しめる20世紀最高の歴史ウォーゲーム。発売日は間もなくです。(CS日並)

より強い戦車を、より優秀な航空機を求めて開発は進む

兵器購入システムの 全貌がいま明らかに!!

新たなシミュレーションの世界を構築する「千年帝国の興亡」。この本作の兵器生産・開発体系の全貌が明らかになったので紹介する。

本作では、各ミッション途中での兵器生産は一切不可能。すべての生産は各ステージに入る前の、インフォメーション画面で行う。またすべての兵器は、開発可能→

量産可能な2つのステップを踏む必要がある。これは、現実の兵器生産が試作→量産のという手順を踏むことを意識したものとなっている。

なお、開発可能段階の兵器は、資金(VP)を積むことで、早い時期に量産化することができる。ただ、どのみち年代が下がれば、大半の兵器が生産可能になる。どうしても欲しい兵器以外は量産化を急ぐ必要はないだろう。

ハルファヤットの攻防
BATTLEZONE 1941 MS 10



目標地点のうち2つを占領。
今回の作戦は戦略的勝利です。



3号戦車から量産が可能になりました。

軍事費 所持VP 23702



D-217Eが生産可能になりました。

ディーゲルが作れるのはいつの日か? 早くこい!

ひとつの車体が多様に変化するドイツの兵器体系

本作では、生産した戦車はVPを支払うことで、バージョンアップしたり、違うタイプの装甲車両になったりするのだ。例えば、短砲身の主砲を装備した4号D型という戦車がある。これは改良を加え続けることで、最終的には長砲身の主砲を装備した4号H型という強力な戦車に生まれ変わる。またこのほかにも、4号戦車の車体を利用した強力な突撃砲や自走砲

といった装甲車両に変身することができるのだ。もちろんこれらの改良型は、史実でその改良タイプが出現した年代が来ないと作ることができない。だが、新規に兵器を生産するのに比べかなり安上がりであり、性能も納得できる程度には上昇する。インフォメーション画面では、改良可能かどうか、こまめにチェックしておくといいだろう。



キャンペーンモード紹介

シナリオNo.11 地中海の覇者

巨大な戦艦が登場する本ステージ。地中海の覇権を掴め！

イタリア艦隊を率いて、イギリス艦隊を攻撃するMAP。敵味方双方とも戦艦を何隻も持っているのが、巨艦同士の勇壮な戦いが展開されるのだ。本MAPで注意することは、索敵。敵を素早く見つけ、遠距離から攻撃できる戦艦の主砲で叩き潰してやろう。



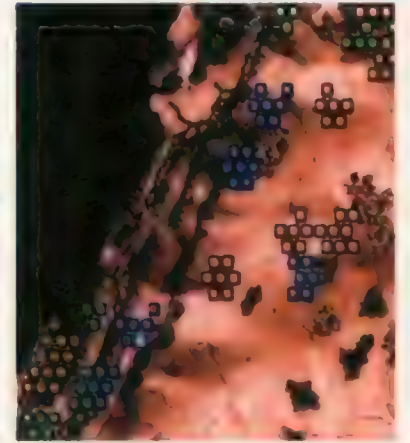
シナリオNo.15 トブルク

いよいよ厳しくなるアフリカ戦線。勝利の女神はいずこに？

ドイツ・イタリア枢軸軍とイギリス連邦軍が激しく戦う北アフリカ戦線。そのなかでも、とくに激しい戦いが始まるのが本MAPで



ある。味方の戦車は、3号戦車や4号戦車が主力であり、攻撃力がやや心許ない。これに対しイギリス側は戦車、戦闘機ともにかなりの量を持っていて打ち破るにかなり手間がかかる。プレイヤーは、ターンの制限数を念頭に置いてプレイを心がけなければならない。苦戦はほぼ確実なMAPなのだ。



シナリオNo.13 エルア・ラメイン

北アフリカで発生した戦い。補給の問題を解決しよう

北アフリカの砂漠で始まる戦いだ。本MAPは参戦するユニットの数に比べ、都市の数が若干少ない。



い。つまり、ダメージを受けたユニットが増えてもあまり回復させることができないのだ。戦う際には、この点に注意して上手に戦わねばならない。また、味方のイタリア軍は、装備が悪くあまりアテにはならないぞ。

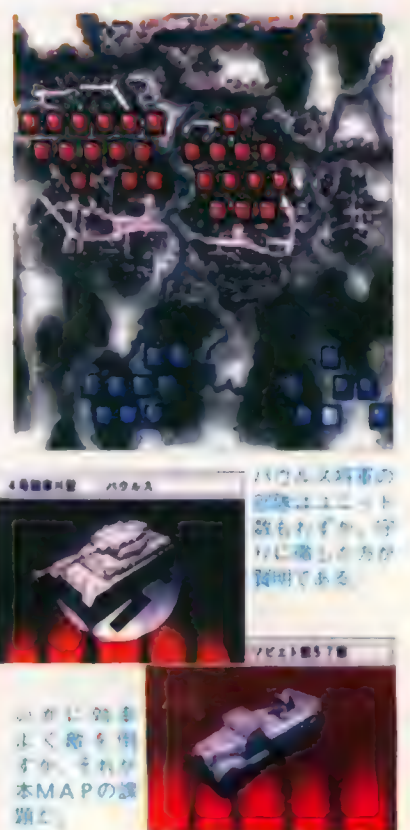


シナリオNo.43 スターリングラード市街戦

敵軍のただ中に孤立したドイツ第6軍を救出するのだ！

パウルス将軍の率いるドイツ第6軍が敵に包囲されてしまった。このままでは第6軍の全滅は必至である。なんとか救出しよう。

本MAPには、ルーマニア軍やイタリア軍など多数の同盟軍が登場する。彼らと協力しつつ、MAP最上部にいる第6軍までたどり着こう。時間との勝負となるぞ。



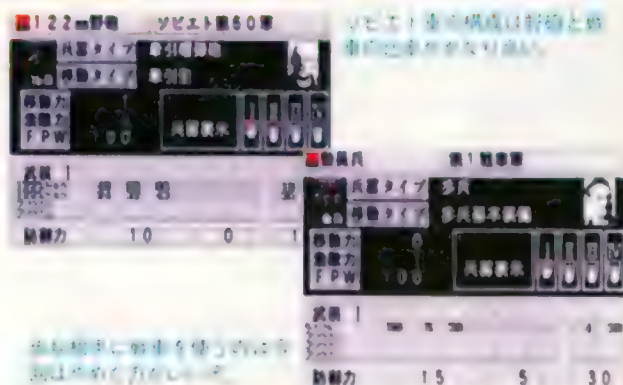
スタンダードモード10枚目のMAP

シナリオNo.13 失われた勝利

尽きることのない敵戦車の群れをどう攻め倒すのか？

本ステージは派手な戦車戦が楽しめるステージだ。設定ターン数もかなり長いので、じっくりと腰を据えてプレイできるぞ。

このMAPでは、ドイツ軍側にバンターやティーゲルといった強力な戦車が多く登場する。これらの戦車を効率よく使いこなすのが勝利のカギ。数で圧倒してくるソビエト軍をうまく打ち破ろう。



敗色濃くなったロシア戦線で発生した大戦車戦。それがクルスク大戦車戦である。ドイツ軍、ソビエト軍ともに大量の戦車を繰り出してくるこの戦い。果たして、どちらが勝利の凱歌を歌うことができるだろうか？



ドイツ南方軍集団

- (1) リヒトホーヘン ユニット×7
- (2) マンシュタイン ユニット×6
- (3) ハウザー ユニット×9
- (4) モーデル ユニット×9
- (5) ケンプ ユニット×8
- (6) ケッセルリンク ユニット×9
- (7) ホト ユニット×7

ソビエト 中央方面軍

- (8) ソビエト第48軍 ユニット×7
- (9) ソビエト第13軍 ユニット×7
- (10) 第2戦車軍 ユニット×9
- (11) ソビエト第70軍 ユニット×8
- (12) ソビエト第65軍 ユニット×8
- (13) ソビエト第60軍 ユニット×8
- (14) ソビエト空軍I ユニット×8

ソビエト ヴォロネジ方面軍

- (15) 第7親衛軍 ユニット×8
- (16) 第6親衛軍 ユニット×8
- (17) 第1戦車軍 ユニット×8
- (18) ソビエト第40軍 ユニット×9
- (19) ソビエト第38軍 ユニット×8
- (20) ソビエト空軍II ユニット×5
- (21) ソビエト空軍III ユニット×8

ステップ方面軍

- (22) ソビエト第27軍 ユニット×6
- (23) ソビエト第53軍 ユニット×7
- (24) ソビエト空軍IV ユニット×8

ここに掲載したのは、本ステージにおけるドイツ・ソビエト各軍の布陣図である。MAP中央にソビエト軍が集まっいて、強固な陣地を構成しているのが判る。

夏期攻勢「城塞作戦」の生み出した大戦車戦

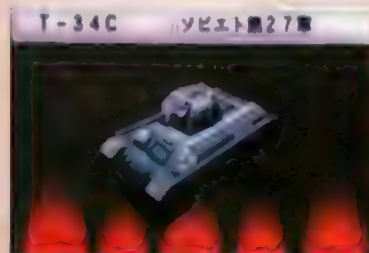
戦う時期を間違えたため
勝機を失った大戦車戦

新型戦車の到着を待ち、準備万端の状態では臨んだはずの「城塞作戦」。しかし、実際にはドイツ軍の無惨な敗北に終わっている。敗北した理由はいくつもあるが、その最大の理由は、敵に時間的余裕を与えすぎたということだ。つまりドイツが新型戦車を用意できたよ

うに、ソビエトも戦車の配備や陣地の構築を行うことができたのだ。実際、本作の中ではこの作戦の時、ソビエト側はドイツの約3倍もの兵力を用意している。

いくら倒しても尽きることのない敵戦車の群、上空を舞うソビエト軍の地上攻撃機。これではいくら最新鋭の戦車があっても勝てる道理がない。大変厳しい内容だ。

クルスク戦車戦前後から登場したソビエトの自走砲。大口徑の主砲を搭載している。



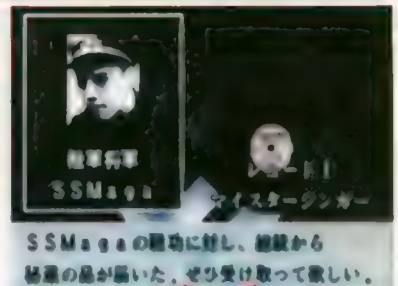
大戦略の冠を取った「千年帝国の興亡」の魅力を徹底検証

ヨーロッパを席卷した
ドイツ第3帝国の今後の進路は?

総計64面のマップが用意されていることが判明した「千年帝国の興亡」。かつてなかった程のマップ数である。このことは、これまで本誌で紹介してきた内容を見ただけでも理解していただけたと思う。しかし、今まで紹介したステージが、ゲームの中のほんの一握りの

部分であったこともまた、事実なのだ。

「千年帝国の興亡」では、かつてのウォー・シミュレーション・ゲームではあまり顧みられなかったヨーロッパ戦線の海戦にも注目している。おかげで、ドイツ軍のシミュレーションでは珍しく、迫力のある海戦が楽しめる作品になっている。



SSMagaの贈物に封し、雑誌から
秘蔵の品が届いた。ぜひ受け取って欲しい。

最高の将軍として
勲章を授けられる!

ドイツ軍、古戦場の数々



アメリカ=イギリス

第1次大戦以来、ドイツとは犬猿の仲のイギリス。本作の中でもドイツの好敵手として「バトル・オブ・ブリテン」を始め、いくつかのステージでドイツと衝突することになる。

本作の中には、対イギリス戦はいくつか登場する。基本的には先述の「バトル・オブ・ブリテン」をどう切り抜けるかにかかっている。史実同様に、制空権も確保できずに敗北を喫することになるのか、それとも……。すべてはプレイヤーの腕次第である。



西部～地中海戦線

第1次大戦で、もっともドイツに過酷な態度をとった国家フランス。本作の中では、第3帝国が必ず倒さねばならない敵として登場する。事実、フランスが倒れた後のヨーロッパは、連合国側の反撃が本格化するまでしばし穏やかな時間を過ごすこととなる。

むしろフランス降伏以降、激化するのは地中海戦線である。地中海は、ヨーロッパとアフリカをつなぐ大切な通路であり、イギリスが中東の石油を確保するうえで重要な海なのである。いわば「海の生命線」と呼ぶべき海域なのだ。



東部～ロシア戦線

一時期は、ポーランドを共同で分割するほど仲の良かったドイツとソビエト。しかしこれはあくまでも擬態であり、この両者ほど激しいがみあっている国も珍しい。

本作では、対フランス戦終了後に始まる対ソビエト作戦。しかし、その内情は総統と軍部で戦略目標が違っていたりと、内部での意思統一に欠けていた様子だ。

実際、本作では対ソビエト戦に突入すると、南方の資源を重視するか、それとも政治経済の中心都市の占領を目指すか分岐するポイントが出現する。どちらを選んでも最終的にソビエトの打倒を目指すのは同じだ。しかし、後半になればなるほど作戦は混乱していき、その目標もあやふやなものになる。おまけにロシア戦線はみな難度が高い。ロシア戦線は厳しいのだ。

北アフリカ戦線

ドイツ軍は自らの意思で北アフリカに上陸したのではない。同盟国であるイタリア軍が、連戦連敗のままアフリカから追い出されたので、支援に上陸したのだ。

実際のところ、小部隊に過ぎないドイツ軍が、北アフリカで戦えたのは、「砂漠の狐」と呼ばれ恐れられたエルウィン・ロンメル将軍のおかげだ。彼は本作にも登場するが、その能力(兵器修正値)は恐ろしく高い。ドイツ・アフリカ軍団の戦いは彼の双肩にかかっていると言っても過言ではない。くれぐれも死なせないように。





卒業S

Graduation



完成度
85
%

- NECインターチャネル●発売日未定●8,800円
- 育成シミュレーション
- 1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカー
から一言

今回の記事のため、たくさんの「卒業」をお借りしたのですが（ご協力ありがとうございました）、ずらりと並ぶソフト選

は実に壮観でした。すべての要素を集大成した「卒業S」は、香り付きの生徒手帳と校章がセットされて近日発売予定です。（広報・本明）

「卒業S」は「卒業」の真なる最終完全版だ！

育成シミュレーションは、ゲーム市場では把握しきれないほど多くの種類が各社から出されている。いささか玉石混淆の気もあるが、

その中にある今なお根強い人気を保っているのが「卒業」だ。このジャンルでのエポックメイキングということもあるが、その人気の秘訣はやはりトータルの完成度の高さといえよう（システムとか、キャラクターとかね）。

「卒業」はこれまでに幾度となく移植されてきたが、それらを越える「移植の決定版」を目指して作られているのが、サターンに登場する「卒業S」なのだ。

初回特典で校章と生徒手帳がもらえる！

「卒業S」は初回生産ぶんの限定版のみ、校章と生徒手帳の2つのおまけがついてくる。これはゲーム中の舞台となっている清華学園の設定をリアライズしたもので、いずれもおまけとはいえディティールはかなり凝っている。校章は（おそらく）専門の業者に発注した“本格的”な作りで、裏の止め具も頑丈なネジで締められるという逸品。生徒手帳はまだお見せできないが、これもかなりの仕上がり。まさに「卒業」集大成のサターン版にふさわしいグッズだ。



多数の機種へ移植 それは名作の証

いちばん最初のパソコン版が'92年に発売されて以来、各社から他の機種にも続々と移植されてきた「卒業」。作品の完成度の高さとキャラクター人気の相乗効果というもあるが、これだけ多くの移植版が出ているのも、名作であることの証といえよう。右の流れを見てもわかるとおり、実に多くのバージョンが登場している。そしてそのたびに新たなファンを獲得し、今回の「卒業S」にいたるわけである。参考までに、ここで「卒業」本編の変遷と、その他の関連作品（一部）を紹介しよう。

「卒業S」に到るまでの変遷

PC-9801版「卒業」

- ジャパンホームビデオ
 - '92年6月2日発売
- 最初に世に出たまさに“元祖”版。竹井正樹氏デザインのキャラクターと斬新なシステムが、その後の育成ゲームの模となる。



PCエンジン版「卒業」

- NECアベニュー
 - '93年7月3日発売
- 初の移植は家庭用ゲーム機に。CD-ROMの採用で音声なども充実。NECアベニューはNECインターチャネルの前身。



FM-TOWNS版「卒業」

- ジャパンホームビデオ
 - '93年10月発売
- PCエンジン版の時と同様、移植に際してイベントやエンディングがいくつか追加された。現在は本体も含めて入手不可能？



Macintosh版「卒業」

- バンダイビジュアル
 - '94年4月2日発売
- BGMのサンプリングのし直し、ステレオ分離など、サウンド面が強化されている。新たに描き起こされたグラフィックもあり。



育成シミュレーション「卒業」はこういうゲームです

「卒業S」のゲーム内容は、おおむね「プレイヤーが担任教師の立場から、3年B組の生徒を1年間指導する」という表現に集約される。これを基幹に学校行事、突発的に起こる事件など、多彩なイベントをこなしていく。そして生徒たちが卒業した時点でエンディン

グを迎えるわけだ。ちなみに、その内容（卒業後の進路）は生徒のパラメータに応じて変化する。無事に就職、進学することもあれば、思いもよぬ人生を歩むこともあるが、その結果は君の指導しだいだ。教師とはかように責任重大な職業なのである。

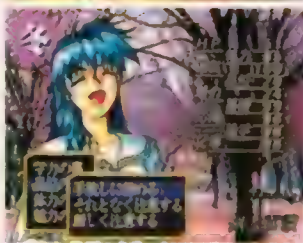
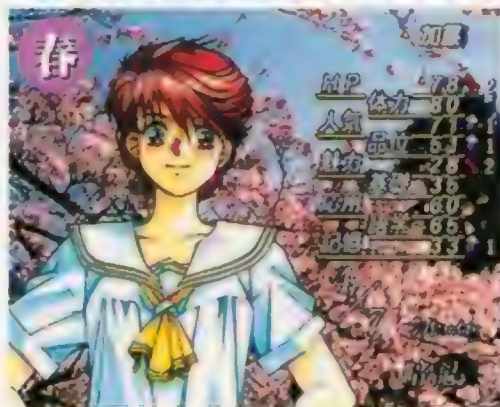
1週間の流れは大別して2つ



1週間の流れは、1週間で1回行われる。1週間は月～土曜日の6日間。日曜日は休みの日。1週間の流れは、1週間で1回行われる。1週間は月～土曜日の6日間。日曜日は休みの日。1週間の流れは、1週間で1回行われる。1週間は月～土曜日の6日間。日曜日は休みの日。

日曜日は休みの日。1週間の流れは、1週間で1回行われる。1週間は月～土曜日の6日間。日曜日は休みの日。1週間の流れは、1週間で1回行われる。1週間は月～土曜日の6日間。日曜日は休みの日。

君が3年B組を1年間受け持つ教師だ



春夏秋冬（季節に応じて背景も変化）をひとめぐりする期間、5人の生徒のめんどろをみていく。生徒たちのパラメータは10種類あり、その性質は学業系が4つ、しつけ系が2つ、その他の3つに大別される。数値は画面に表示されているが、それだけではなく実はプレイヤーには見えないパラメータも存在するらしい。それゆえ、表面的には問題なさそうに見えても、生徒が突然不機嫌になったり、妙に親しみを寄せたりすることもあるのだ。いやあ、この年頃っている難しいからねえ。

学校行事

学校行事は、1年間で1回行われる。1年間は月～土曜日の6日間。日曜日は休みの日。1年間の流れは、1年間で1回行われる。1年間は月～土曜日の6日間。日曜日は休みの日。



そして各種のイベント

3頭身のミニキャラがけなげに活躍する各種イベント（主に学校行事）は、見ているだけでも楽しいが、結果はしっかりパラメータにも影響する。日頃の鍛錬がものをいう。



心コロコロ・生徒の機嫌



3DO版「卒業FINAL」

●北部通信/エレクトロニック
●'94年12月発売

3万2千色でグラフィックを美観化。背景にも取り込み画像を使うなど、このあたりになると移植版も洗練の域に達する。



X86000版「卒業」

●タケル

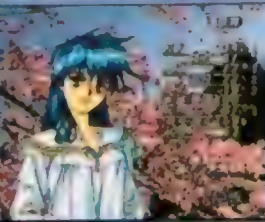
CD-ROMのない機種ゆえ、ディスク7枚組で発売。内容はPC-9801版を忠実に移植したものだが、サウンドはMIDI対応に



サターン版「卒業S」

●NECインターチャネル
●発売日未定

これまでに各社（NECも含めて）で移植されてきた「卒業」を集大成した最終バージョン。今までの移植版以上に、新たなイベント、音声、グラフィックなどを追加。ゲームバランスなども再調整が施される他、これまでに移植されてきたものを全て投入し



そして続編へ

各方面で好評を博した「卒業」は、さらに続編も企画・制作された。「卒業」と同じ清華学園を舞台に、新3年B組の生徒を指導していく。前作に負けず劣らずのやんちゃな5人に振り回される。

「卒業II」



こんな展開も……

「卒業F」

ひらたくいえば「卒業」の「実写版」。学校行事などのイベントにムービーを採用。プレイステーションで発売中。



「卒業番外」ねえ麻理ちゃん!

生徒たちと車を囲み麻雀対決の番外編。麻雀を通じて(?)1年間指導する。スーパーファミコンで発売。



新音声なども追加! サターン版でしか聞けないものも!

NECインターチャネルのこだわりの開発姿勢は、「同級生if」などですでにご存知だろう。「卒業S」もそのご多分にもれず、普通の移植ではとどまっておらず、特に音声関連は注目すべき点がいくつもある。まず1つめは、他機種にはないセリフがたくさんあることだ。ここでは、それについて具体的に検証してみよう。

たとえばセリフが増えていたり



コンサートでは本当に歌っちゃう

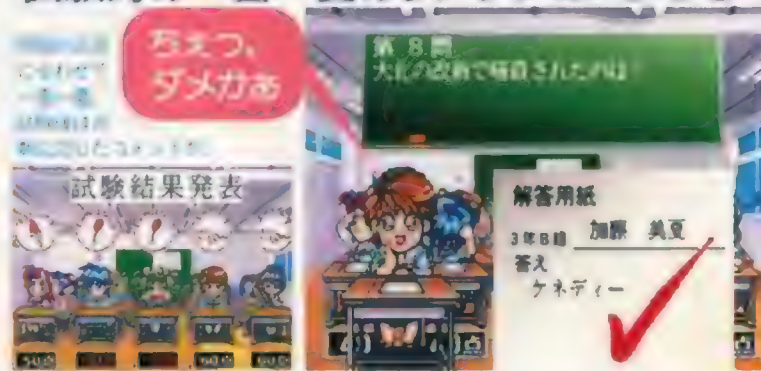


「卒業S」のヒロイン、志村まみ。この衣装は、サターン版でしか見えない。



「卒業S」のヒロイン、志村まみ。この衣装は、サターン版でしか見えない。

試験時の一喜一憂のリアクションまでも



5人の声優を再結集させ全音声を再収録!

特に新しい要素というわけではないが、音声関連で特筆すべきもう1つの事柄について説明しておきたい。それは「サターン版はすべての音声を収録し直した」ということだ。通なユーザーは「卒業S」で生徒5人の声をあてている声優が、これまでの他機種版と同じ方々だということは知っていると思う。それに、NECインターチャネルは（NECアベニューの時代

に）PCエンジンですでに「卒業」を移植した経緯があるので、「新セリフさえ追加録音すればあとは流用」ということもできたはず。ところが、あえて全音声を再収録したというのだから驚きだ。昔のPCエンジン版と新音声を混在させた時、微妙な差異（声づくりとか）が出る可能性をなくすためだと思うが、作り手としてのこだわりもここまできると見事である。

声優はこれまでどおりのこの5人

それでは最後に、先だって行われた「卒業S」のアフレコ現場からの風景をお伝えして今回は終了しよう。はすっぱな新井、元気良すぎの加藤、すっとなきような志村、豪奢な高城、蒲柳の質な中本の、あの雰囲気少しでも感じていただけたら幸いです。次回はよいよサターン版の新グラフィックの公開か!

金丸日向子(志村まみ役)



鷗ひろみ(新井聖美役)



冬馬由美(高城麗子役)



島方淳子(加藤美夏役)



久川綾(中本静役)



これがサターン用の膨大な台本だ

ちなみにこれがサターン版「卒業S」のセリフの台本(一部抜粋)。よ〜く目をこらせばサターン版だけのセリフが読める? ちなみに新設定のセリフ以外は他機種版に準じた内容だが、すべて新録音ということなので、同じセリフでも演技の微妙な違いが感じられたりして面白いかも。他機種版を完めたユーザーは、そのへんをつぶさに比較しながらプレイしてみるのも一興かと





完成度
60
%

●日本クリエイト●発売日未定●価格未定
●育成シミュレーション●全年齢推奨

メーカー
から一言

ようやく「My Dream」も形になってきました。4月に行われる東京ゲームショウに出展し、皆さんの前に初お目見えです。日本クリエイトの提供番組「MAMI★OMO レディオキャラバン」でも情報をお伝えしています。みんな聴いてね! (営業部 伊藤)

夢と希望の声優物語

ついにサンプルロムが到着! 今回はゲームがどんな雰囲気なのかをチョットだけ紹介。続報もバンバン掲載するから期待しててね。

ゲームはこんなふうに行進していくのだ!!

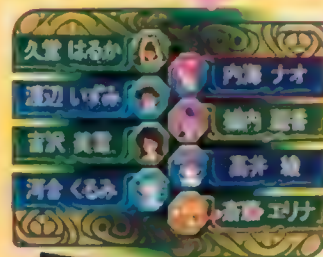
A まずは一週間の行動を決定!!

ゲームの起点となるのが下の写真のメニュー画面だ。ゲームは一週間単位で進行していき、週の初めには必ずこの画面が登場することになる。ここでは、今後の行動を予定する「スケジュール設定」、

女の子のパラメータをチェックする「データを見る」、集めた情報やアイテムを確認する「情報を見る」、各種オプションが用意された「機能設定」の、4つの項目を選ぶことができるんだ。



女の子の状態をチェック



元気かな?

B 街に出れば女の子とバツリ!

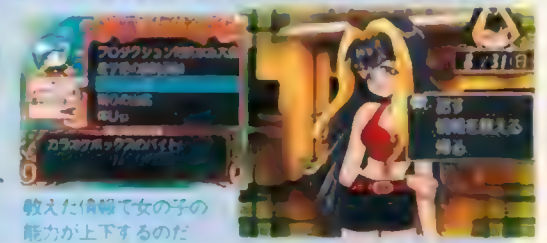
スケジュール設定が済んだら、その日の行動がスタート。平日は女の子たちのレッスンやアルバイトの様子を取材。それが済むと、街に出向いて情報収集にいそむことになる。運良く情報をゲット

できれば、後々きっと役に立つはず。8人の女の子たちそれぞれも街に出ているので、偶然出会うなんてこともあるのだ。その子のパーソナリティーを知るチャンスなので、聞き逃さないようにね。



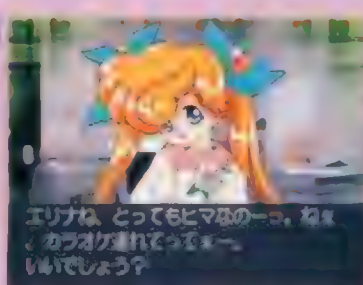
C 女の子の相談には乗ってあげないとネ!

毎週日曜日には、女の子ひとりずつと、話をしたり悩みを聞いてあげたりすることができる。そうすることで、女の子の好意度が上がったり、ストレスを下げたりできるのだ。さらに、今までに集めた情報を女の子に教えてあげることもできるよ。

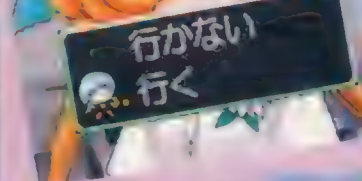


D 偶然? 必然!? イベントシーン

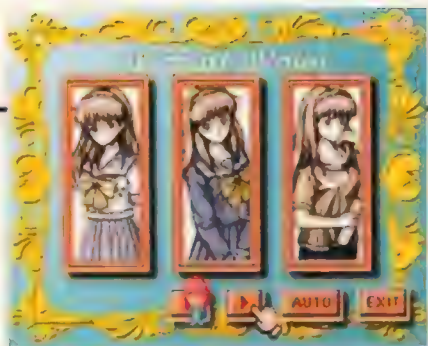
特定の日付と場所に居合わせることで、さまざまなイベントシーンが発生するんだ。大抵の場合は女の子の好意度がアップして、より親密になれるんだけど、選択肢を間違えたりしちゃうとさあタイヘン。逆に好意度が下がってしまうこともあるのだ。乙女心って難しいんだね。



どうしようかな!?



(ストロベリーファームを唄う)

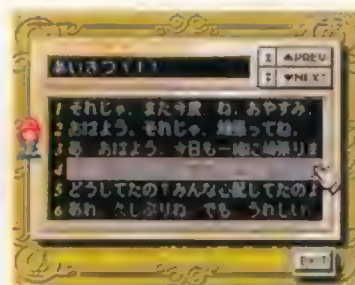


「ときめき」本編の通常会話画面では、バストアップのアングルでしか詩織ちゃんの姿を見られなかったけど、このモードではなんとその全身を拝めてしまう。コスチューム(ポーズ)は全22種類。程よい位置で画面スクロールを止めてウツトリしよう。

ポートレート Collection

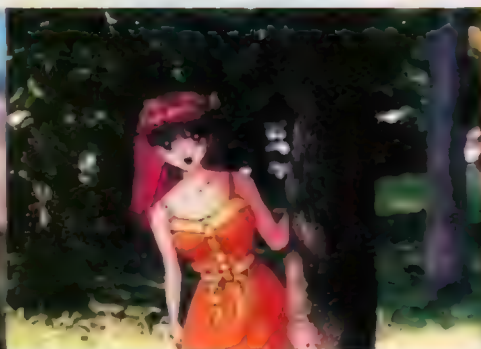
ボイスCollection

ゲーム本編で詩織ちゃんが喋ったセリフをいつでも再生できる。その際には、画面上を動きまわっているSD詩織が口パク(?)を担当する。カテゴリーは80、総ページ数は500(1ページに最大6項目収録)もあるので、肝据えて聴こう。



教えてMr.Sky

作詞：森田とろ
作曲：財津和夫
編曲：根岸貴幸



アイドルになってもあなたの

風と一緒にいこう

作詞：尾崎亜美
作曲：尾崎亜美
編曲：宮川泰弘



詩織ちゃんがすることだったら何でも許せる! という筋金入りの詩織サポーターにオススメしたいこの一品。デビューシングルのミュージッククリップを筆頭に猛烈なメニューが目白押しだ。



ときめき メモリアル Selection 藤崎詩織

完成度
100
%

- コナミ●3月27日発売●2,800円
- バラエティ
- 1人プレイのみ●全年齢推奨

メニュー
から一言

詩織ファンにはたまらない! って、よく紹介されるけど、詩織ファンに“なってしまう”ソフトですよ。ちなみに広報の私(女)がプレイしてもドキドキ……、詩織にまっすぐ見つめられて、胸がキュンとしちゃったわ。詩織ワールドへようこそ! (広報・Y.S)

ゲーム本編の詩織ちゃんとのデートシーンを追体験してしまおう!というのがこのモード。春夏秋冬にそれぞれオリジナルのシナリオが1つずつ用意され、「ときめきメモリアル」のゲーム本編のようにメッセージ選択によって展開が分岐する。とはいえゲーム性はあくまでもご愛敬程度なので、「こんなシチュエーションだったら詩織ちゃんはこうするだ

SPRING



ろうな。あ、やっぱり」といった具合に、プレイヤーの言動に対して怒ったり照れたりする彼女を温かく見守るのが吉。

SUMMER



WINTER



AUTUMN



デートスペシャル

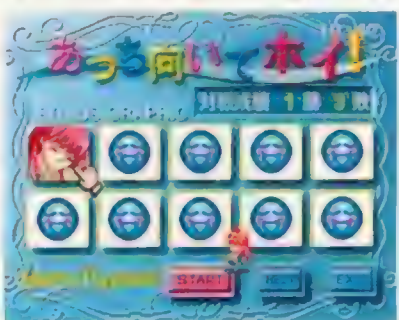


ことが気になるの……



あっち向いてホイ!

唐突だけど、詩織ちゃんとあっち向いてホイができるんです。勝負は3本先取形式。もちろん、ジャンケン段階からフル音声です。



この試合(?)をモノにすると、オリジナルのグラフィックが1枚ずつ見られるようになっていく。先に進むごとに詩織ちゃんのポーズも徐々に大胆に……とは限らないけど、自称ファンならば全10パターンを見ておきたい。ただ延々とプレイし続けると、本筋とは違う意味で恍惚感が生まれてしまうので、所詮ミニゲームとタカをくくらないように!



航海を続けるための3つのポイント。

大航海時代II

船の種類とその用途

船は大きく分けて3種類。価格が安く旋回性もいいが、積載量・耐久性に欠ける小型船。積載量が多く水夫が少ないので金儲けや遠出にはもってこいだが、戦闘に巻き込まれると弱い商船。最後、戦闘艦は、耐久・旋回ともに優れ、水夫（戦闘要員）も多いが、物資消費も激しいので遠出は避けよう。

購入・改造

船は、造船所で購入するか他船団から奪うことで入手できる。購入の場合、新造は材質から選べるものの、値が高く完成までに時間がかかる。初めは、性能は下がるが中古船でいこう。積載量などは、船を改造することで調節できるぞ。

船の能力値

航行に関する能力は、推進力・旋回力・耐久力の3つ。
早い話が移動力・方向転換能力・嵐や砲撃に耐える力だ。
購入時はよく注意して、目的に合った能力の船を選ぼう。

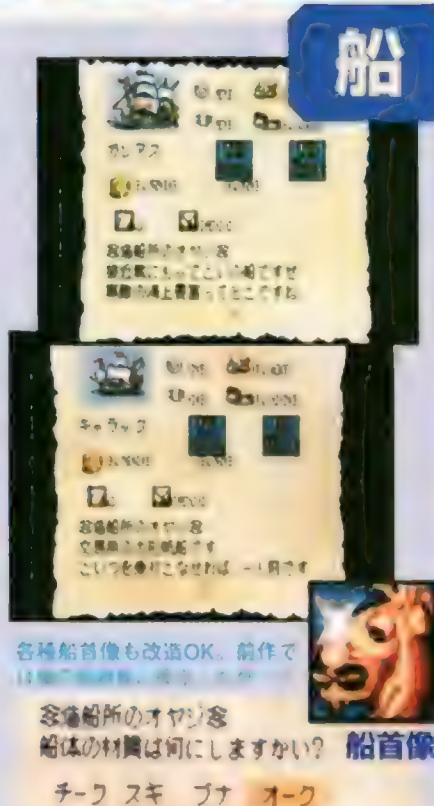
早い話が
購入時は

90/90

旋回力

27/27

耐久力



各種船首像も改造OK。前作で

念船所のオヤジ
船体の材質は何にしますか？ 船首像

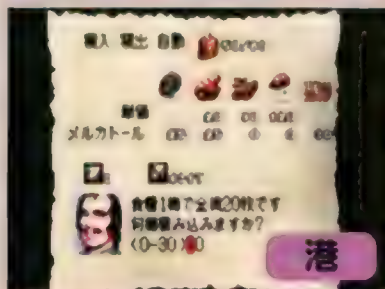
チーフ スキ ブナ オーク

物質

航海に欠かせない、水・食料・資材（応急修理用）・砲弾（戦闘用）などの消耗品。少なくなったら補給が必要だ。水と食料は生死にも関わる。空になる前に補給しておこう。

1 補給機での積入

鯨的に、捕鯨は男の「出生所」で行われる。



2 同じ銘柄からの複数移動

物語が尽きて、他船から捕えらるぞ



完成度
100%

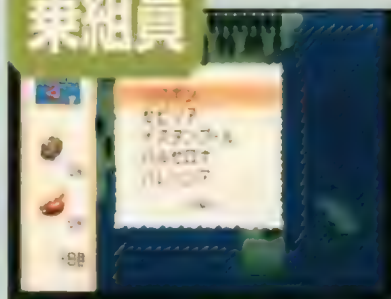
●光碟 ●3月28日発売予定 ●6,800円
●シミュレーション ●全年版推奨

×一力一
から一言

風の吹くまま、気の向くままに、のーびり
と大航海……。ほかあ、華せだなあ……
などとタカをくくっていると、突然の暴
れ、やつとの思いで逃げ出したら今度は
をなめちゃいけませんワヨ。――（ヤザワ）

風雨！ 上陸したら原住民に襲われ、やっとの思いで逃げ出したら今度はマンタに遭遇だあ！ 海上冒険をなめちゃいけませんワヨ。 ―（ヤザワ）

乗組員



新海士、その役割と能力

航海士を船長や主計長（経理）などの役職につける時は、人物情報、特に左下の技術（絵表示）を見よう。「測量」技術を持つ航海士が副長になれば、有名な港や一度



行ったことのある港までの自動航行（左上写真）が可能になるし、「会計」技術が主計長にあれば、既知の港で最も高く各商品を売れる場所がわかる。

水夫〜四國の里の歌〜

航行に直接関わる水夫達。彼らは、食糧不足や病気の発生・他船団との戦闘によって体調を下げ、または死亡する。水夫がいなければ、優秀な航海士や性能のいい船が揃っていても航海不可。少なくとも物資はきらないように注意しよう。



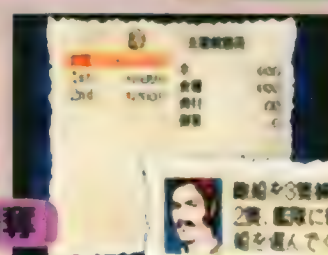
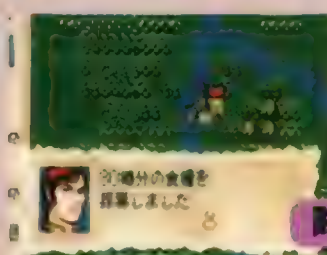
水と食糧がなくなりました
どこかで補給しないと…

3 上層して探索

● 2013 年 12 月 1 日起，在《中华人民共和国道路交通安全法》中，将“机动车驾驶人”改为“机动车驾驶员”。

4 他船国や集落からの攻撃

れでOK。一方、集落からの掠奪は最終手段。集落の貧
窮自体が悪いと、原住民と戦うハメになるから



探索

船舶を3隻捕獲しました
2隻、既に船み込めます
船を買い取ってください



諸葛亮は中原を統一できるか？

数多の戦いを指揮して、半神話的な存在となった英雄、諸葛亮。漢末に於いて、五丈原で不幸な死を遂げた彼は、いかなる世界の建設をめざしていたのだろうか？

劉備玄徳の次の目標はいずこ？

確実に勢力を伸ばす劉備 彼らはいかに蜀へ入る

首尾よく曹操を撃退し、荊州を手に入れた劉備。彼の次の目標は益州である。そこは周囲を峻険な山脈に囲まれた要害の地であり、同時に豊かな生産力を誇っていた。

つまり、劉備が他国と対等に渡り合うには、益州は必要不可欠なのだ。ただし、この州には劉璋という太守

がいて、立派に治めている。攻略するには、それなりの準備と大義名分が必要である。果たして、諸葛亮はどんな策を講じるのか？



諸葛亮と劉備は、この地を目指して入る。

猛獣使いも出現。「孔明伝」に登場する珍しい部隊

多種多様な部隊を 状況により使い分けろ！

荊州平定の途中から登場する猛獣使い。彼らは数ある部隊属性の中でも、とくに異彩を放っている部隊だ。彼らは、馬の代わりに虎などの獣に騎乗している、なかなかユニークな部隊である。

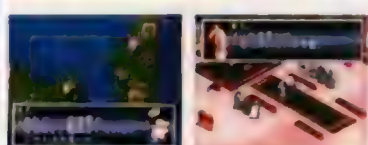


劉備玄徳入蜀の図

ここでは、諸葛亮がどのような策謀をもって益州を手に入れたのか追ってこう。

張松の要請を受け、 蜀へ入ろうとする劉備軍

ここでは、劉備がなぜ益州を狙うのか？ その背景が説明される。つまり、曹操に勝つためには豊かな益州を手に入れて国力を充実させる必要があるということだ。生き延びるための切実な事情ではあるね。



張松は自分の主君を裏切るよう勧誘するの？
劉備の決断は、益州を己のものにするか？

援軍の名目で蜀に入るも 真意を見抜かれ苦戦！

諸葛亮は、蜀の地で苦戦する劉備の支援に出陣する。彼の最初の敵は巴西にいる劉璋の部下、厳顔だ。厳顔との戦いでは、趙雲と張飛の騎兵コンビの使い方が勝敗の鍵となる。うまく敵をおびき出して倒そう。



劉璋と厳顔は、劉備の援軍を倒そうと意図する。

苦戦する劉備は無事に 諸葛亮と合流できるか？

苦戦を続ける劉備は諸葛亮と合流する。この戦いは途中でクリア条件が変わるので、とりあえずはキャラが死なないうプレイしていればよい。本ステージ終了後、戦闘能力の高い馬超という武将が仲間になる。



この時点で劉備は益州と蜀の二州を手中に収め、孔明の「天下三分の計」は実現可能になる。

孔明究極の選択

諸葛亮と並ぶ天才軍師と呼ばれた盧統。本作の中の彼は、諸葛亮の行動次第で生死が決定する。彼の才能はとても貴重なので、ぜひとも生き残らせたい。とくに劉備軍は軍師が不足しているので、彼が死ぬと後々のゲーム展開がかなり難しくなるぞ。



劉備は、孔明の選択で生死が決定する。

やっばせ！



真説
サムライスピリッツ
武士道烈伝

TM

●SNK● 6月27日発売予定●6,800円●RPG



特報!!

人気格闘ゲームのRPG、武士道烈伝。今回の特報では、2つのシナリオ「邪天降臨之章」「妖花慟哭之章」に登場する中ボスを紹介する。格闘ゲーム版には登場しないオリジナルキャラクターだ。



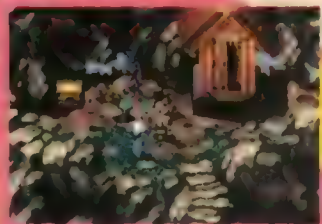
邪天陣之毒に侵染する中ボスで、
宮姫の側近として勢力を屈張す
る大男。シナリオ序盤に登
場する強敵で、格闘ゲー
ムの使い手だ。

参界道士

奧萊炸裂

なんと参界道士が
自義「参界空撃」
を繰り出してきた
見た目通りの痛快
かつ強力な一撃に
一行は苦戦を強い
られるはず。体力
回復は早めに行っ
た方がよさそうだ

富士 邪教の館で遭遇



酒中を阻む政をなげ出し、並に「つば、
瀬土山中蔵に妖しい館を命じる」

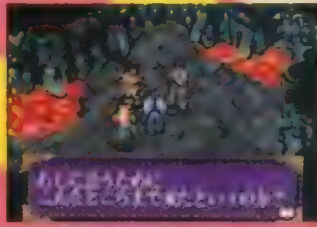


館へ潜入 内部には巨大な化石が宙に浮いている

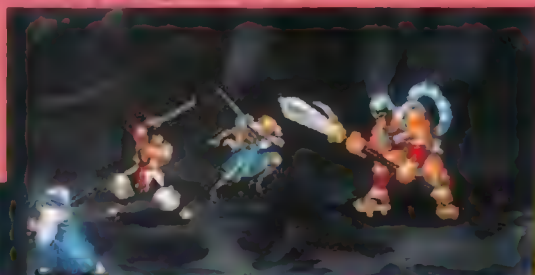


その魂・・・
我らが牛若姫様の供物にしてくれぬ

一ツはさらに深層へと進む。そこには魔
法陣で守る「空界道主」の姿があった。



館内には地蔵もあつた。ここで
學生十はほと別れを告げることになる。



大學の聖賢を誦し
するべく、密界道と
とのバトルへ参入
その御座るか否か
鈴の地味能力は？



救 災 恤 鄰

斬技逃敵
物防滅陣

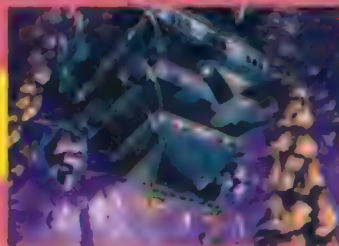
12-11	12-11
1-91	1-50
200	280
1-50	1-50



序盤の重要イベント「逆さ江戸城」



ここは江戸北町、江戸城の地下。一丁は十兵衛を助けて追撃する

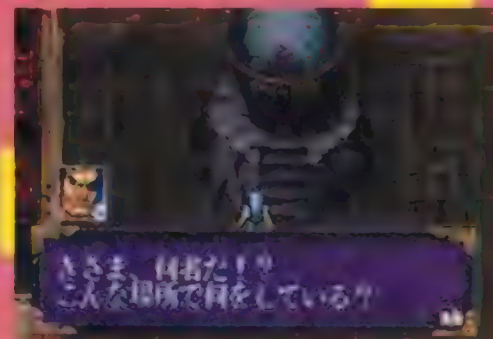


地下にはなんと、もうひとつの城「逆さ江戸城」があった。これは一体何?

逆さ江戸城へと潜入。その世界は天地が逆さまになっている。恐れずに先へ進もう



などと悠長なことは言ってもらえないようだ。このお姉さまを救済しなければ先へは進めないぞ!



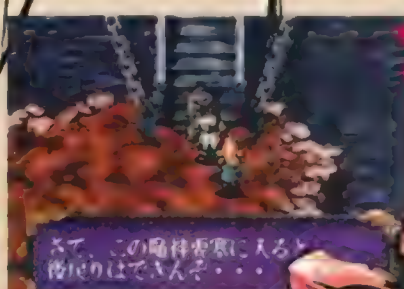
バトル突入!

なんとか逆さ江戸城の最深部へと到着。そこには牛若姫が待ち構えていた。万物の魂は吸い尽くす、かわいいうち。

牛若姫

阿号

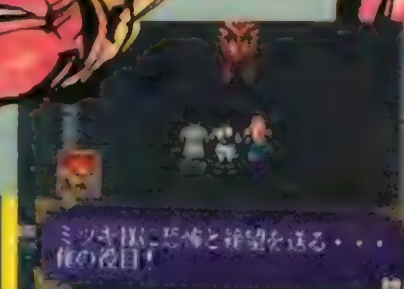
以前にも少し紹介した、妖花地獄之章の魔物軍を率える悪人。阿号は魔物軍で精鋭部隊ミツキカ世界征服のために作り出した邪神の守護者。



さて、この魔物聖域に入ると役代りはでんぞ...

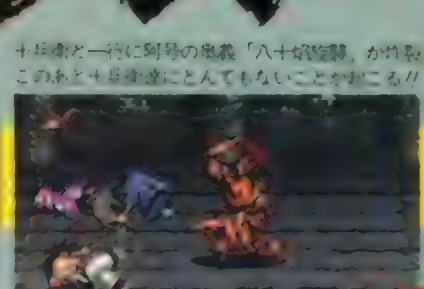
舞台は出雲。突如出現した魔物聖域に十兵衛と一行が乗り込む

魔物聖域内部はこの章で最神のダンジョンとなる。敵も多く出るぞ

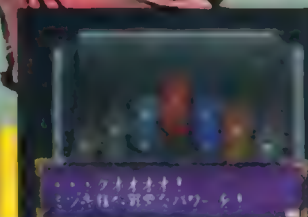


ミツキに恐怖と希望を送る... 俺の役目!

行く手を阻み、頭を割って到達した深奥部で一行は阿号と遭遇する。十兵衛と共にバトルへと突入



十兵衛と一行に阿号の忠告「八十姫魔襲、かたがはこれと十兵衛達にとんでもないことが起こる!!」



...クオオオオオ!! ミツキ様へお参りなパワー!!

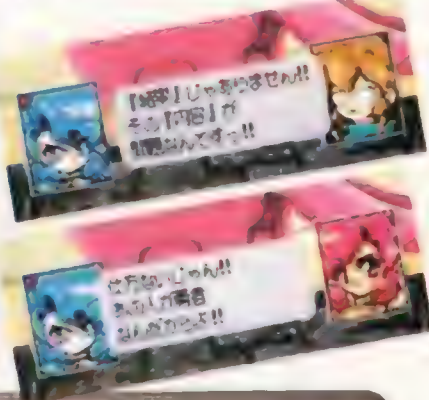
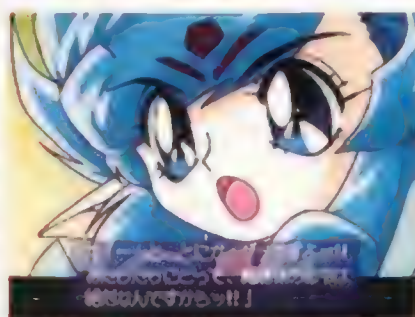
ついに阿号が持つ邪神の力を全世界へ放って魔襲してしまっ!!

うわあああああああ!

奥義
八十姫魔襲

今回は水の精霊龍「アオ」のお話
頼りない勇者パーティを陰で支える功労者

「勇者」の自覚がいまいち足りないシルクに振り回され、気苦労が絶えない精霊龍、アオ。なんとか勇者らしくなってもらおうと、今日もめけずに説教三昧。そんな真面目で気丈な彼女にも、「意外な一面」があるもので……。



完成度
100%

- データム・ポリスター●3月28日発売
- 6,800円●ロールプレイングゲーム
- 全年齢推奨●1人プレイのみ

今回は4人の発売直前メッセージです。
シルク「まったく疲れちまったぜ。でも結構面白かったな」。アオ「本当は私もっと美しい世界で女の子らしく生きたいです」。アカ「弱っちい奴ばっかでもの足りないッス」。キ「シルク様あーそーびーましょ!」。(広報 TOM2)

What is this!?

「プロフィールシステム」って?

ステータス画面で確認できる各キャラクターの情報は、ゲームの進行具合につれて刻々と変化する。ミニウインドウの表情(二機編度)を始めとしたその時点でのデータが表示されるので、まめにチェックしてみよう



DRAGON MASTER Silk

ドラゴンマスターシルク

エリア2 「エビルセメタリー」

B4F アオが苦手なものってなんだ?

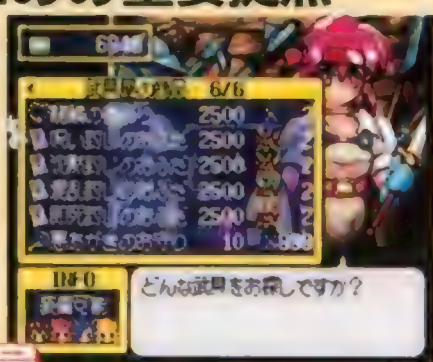
妙なボスを一蹴し、たどり着いたエリア2。そこは薄暗くてじめじめとした、陰気な感じのダンジョンだった。何だか知らんがあからさまに態度がおかしくなったアオを問い詰めてみれば、なんと「こういう雰囲気」がまるでダメなんだとさ。そんなんでのこの先、大丈夫なのか?



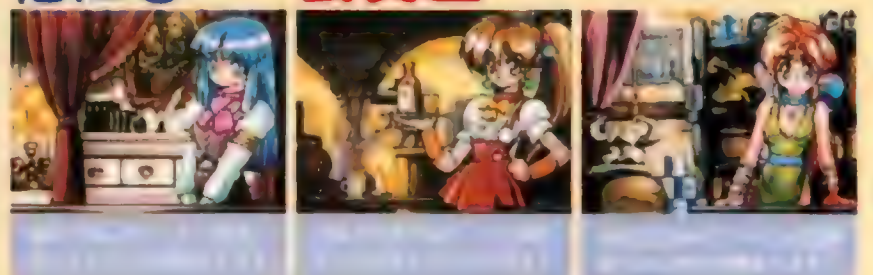
魔王城攻略のための重要拠点

地上 こまめに戻ってお買い物

ダンジョンの真上には拠点となる街があり、シルク達の冒険に役立つさまざまな品物が売られている。各フロアをクリアしていくと、ときたま新商品も入荷されるため、新しい階に到達したらとりあえず地上に戻る習慣をつけるといい。装備を充実させることも大切だしね。



他にも… 武具屋



B5F アカとキが大ピンチ! どうするシルク!?

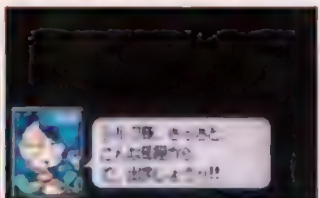
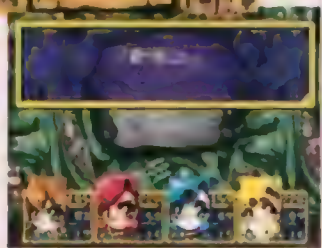
闇にうごめく魔王の手下。ようやくそれらしい敵が登場したと思ったら、怖がりアオがそれはもう大騒ぎ。彼がせっかくダンジョンらしく「ゴシックホラー」を演出してくれたというのに、それでこの場は一気になごんでしまったという始末。悪役の面目丸つぶれの敵さんは、とうとう怒って油断していたアカとキをさらって消えてしまうし、アオはひたすら脅えるばかりだし。これってまさか、大ピンチ?



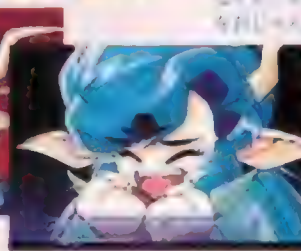
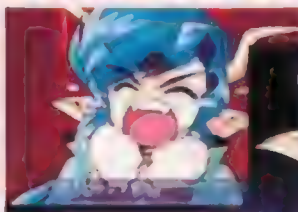
こうなったら
実力行使だ!!



気がつけば、そこは…



聞いてもらえません

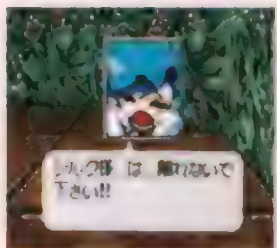
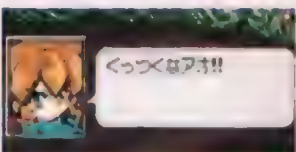


ぐっすし…



役に立たないアオと2人で迷宮探索

シルクは、アオと2人で迷宮探索中。アオは役に立たないが、シルクはアオの存在を頼りにしている。



有力な情報をゲット!



宝物庫にて

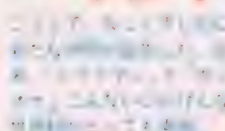
エリア中央の怪しげなピラミッド。その部屋をあさっていたら、突然敵がご登場。でもちよい待てよ、いいこと思いついた!



アオ、大当たり!!



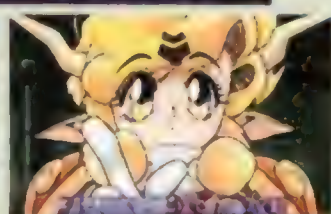
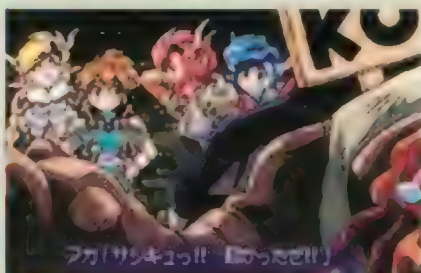
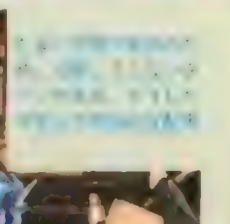
…マジ?



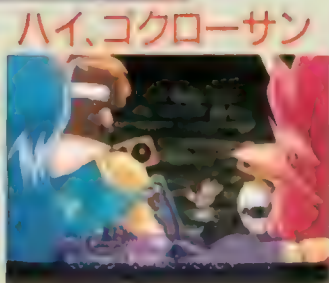
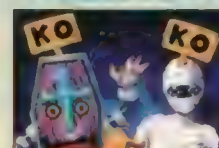
B6F ピラミッド内部

仲間を救出し
女王の館へGo!

役立たずが3人に増えただけの気もするが、シルク達の快進撃は続くよどこまでも。見事仲間を救い出し、全員揃ってボス戦へ。相手は双子の吸血鬼なんだけど、何か様子がおかしいぞ!?



んて、アオがどうなったかというと…



to be continued...



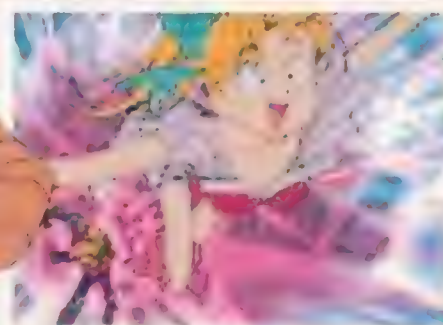


完成度
100
%

●バンダイ●4月4日発売●8,800円●アクション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカー
から一言

「己の指先にすべてを賭ける」という、
純粋なアクションゲームが少なくなった
とお嘆きの貴兄に、自信をもってオスス
メできる逸品。操作は簡単！動きは爽快！上手くいったらキミの腕！
衰れ死んでもキミのせい！そんなこだわり感じてね。（開発課・中橋）



Magical Hoppers

マジカルホッパーズ

操作はシンプル
……だけどアクションが
多彩で奥がふか〜いめだ！

方向キーとジャンプボタンだけで、
すべてポリゴンで描かれた美しい背
景の中を縦横無尽に走り回り、多彩
なアクションが楽しめる。それがこ
のゲームの特徴だ。基本的にはスタ
ート地点からゴールまでたどり着け
ばステージクリアというシンプルな
構成だが、中にはボスを倒さないと

クリアできない場所も用意されてい
て、結構ワクワクさせてくれるのだ。
また、2人のプレイヤーキャラクタ
ーはタイプが違い、使い分けると進
め方も違ってくる。キャラクターの
動きに合わせて視点が変わったり、
拡大縮小したりとサタンの機能を
フルに使った演出も見ものだ。

2人の
キャラクター
からキミは
どちらを選ぶ
？

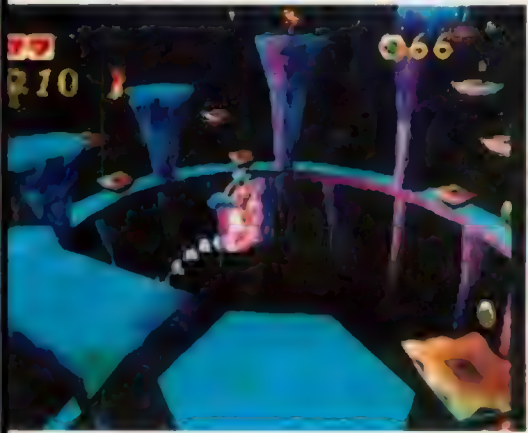


グラム

グラムの特徴はBボタンで攻撃
ができるということ。ステージに
いる敵は、ジャンプして踏みつけ
ることにより倒せるが、グラムは
地上で走りながら回転アタックで
敵を倒すことができるのだ。その
代わりグッピーよりもジャンプ力
が低いという弱みもある。敵が多
く出るステージなどで活躍させる
と力を発揮するタイプだ。回転ア
タックはジャンプ中でも使用可能。

グッピーは自分から攻撃するこ
とはできないが、そのジャンプ力
には目を見張るものがある。さら
にジャンプの頂点で、もう一度ジ
ャンプボタンを押せば二段ジャン
プができるのだ。グラムが段差や
階段を使わなければ行けないよう
な場所でも、グッピーなら簡単
に行くことができることもある。敵
を倒すのに、でも、いちいち踏み
つけなくてはならないのが弱点だ。

グッピー



ある日突然、勇者に選ばれてしまった2人

アメリカの大都市に住むグラムとグッピー。グラムは都会で旗上げようともくろみ、グッピーは女優になることを夢見てアルバイトに精を出す毎日。そんな2人のもとに、ある日突然空からシッドという奇妙なハンマーが降ってきた。聞けばシッドの住む「アメイジングランド」が何者かによって危機に陥っているという。2人は、その危機を救ったあかつきには、なんでも夢をかなえてもらうという条件で世界を救う旅に出発したのであった。

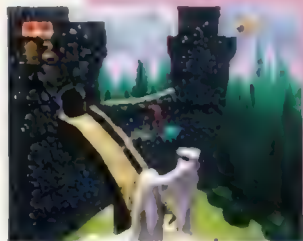
パスワードの確認

もしステージの途中でゲームオーバーになってしまっても大丈夫。パスワードさえ入力すればステージの頭からプレイを再開できる。ステージ移動画面でXボタンを押すと、その時点でのパスワードを確認することができるので安心!



魔法アイテムの使い方

魔法アイテムを取ると、普段攻撃ができないグッピーでもジャンプ以外で敵を倒せるようになる。3種類のアイテムはどれも離れた敵を攻撃することができるが、一度ダメージを受けると消滅してしまうから気をつけたい。アイテムを取ったらAボタンで



ビーム状の攻撃ができるし、ジャンプやしゃがみ状態でも攻撃可能だ。

STAGE

1

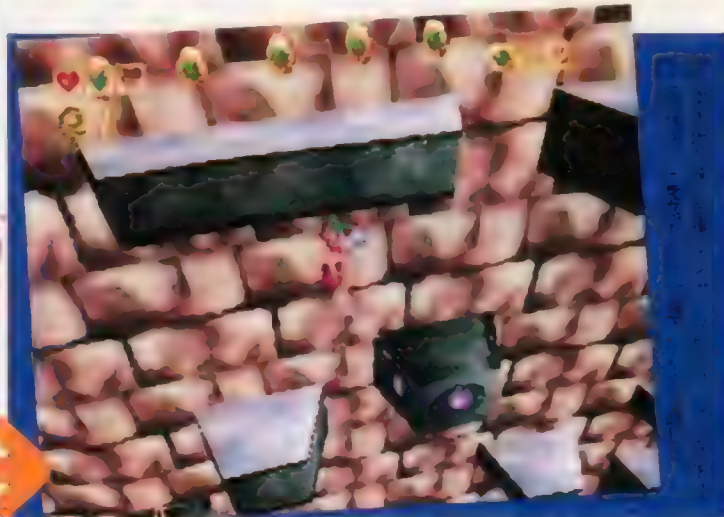
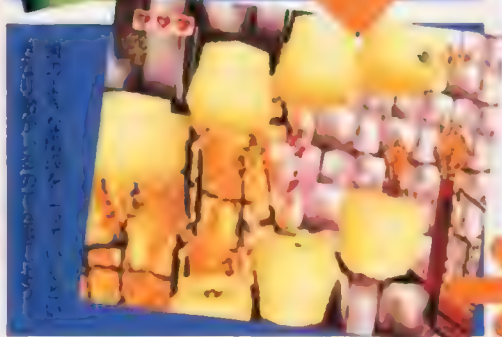
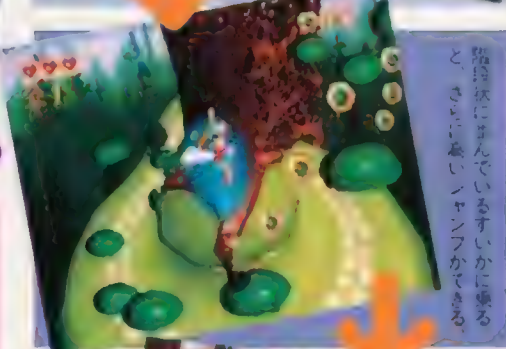
骸骨の要塞

緑に囲まれたお城から始まる最初のステージ。なのにステージ名は「骸骨の要塞」。面の前半は名前とはうらはらにのんびりとした雰囲気だが、すぐにこちらに向かって走ってくる敵や、地面に根づいて待ち受ける人食い植物などがプレイヤーを待っている。途中にある階段状に配置されているすいかに乗ると、普段よりも高いジャンプができるが、このゲームではこのように踏み台を使って移動することが多いので、練習代わりに思いきってジャンプしておこう。面の後半はリフトを使って移動しないといけないが、リフトから落ちてライフを失うことはないので安心して飛び回ってみよう。どんどん進んでいくとゲートにたどり着く。この中に飛び込めば最初のステージはクリアだ。

スタート地点にあるゲート上の石像壊すと魔法アイテムがある。



階段状にまわっているすいかに乗ると、さらに高いジャンプができる。



見えないところのコインに注意!

ステージ中に浮いているコインは、300枚以上取ると残機が1つ増える。さらにそのステージにあるコインを80パーセント以上取るとボーナスステージに行けるのだ。敵を踏み台にしないと取れない場所や隠されているコインを全て取るのは大変だが、見返りは大きい。

空に浮いている敵を踏み石のように使っていかなければ取れないコインもある。がんばれ。



キャラ選択はステージ移動画面で

ステージを上手に進むには、その地形に合わせた能力を持つキャラクターを使い分けることが重要だ。ただしチェンジはステージ間の移動中にしかできないので注意しよう。ステージに入る前の画面で、Zボタンを押すと変えられる。



STAGE 1 のオススメはグッピー

太平洋の嵐

TAIHEIYOU NO ARASHI 2

SIPPYU NO MOUJOU

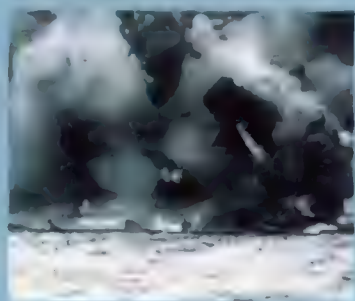
疾風の飛煌

緻密な情報分析と、細部にいたるまでいねいに作り上げられたゲームシステムで、パソコンユーザーから絶大な支持を得た『太平洋の嵐2』。サターンへの移植にあたって、貴重な歴史的映像を追加し、新たな魅力を備えた本作。見逃す手はない!

大海原を紅く染め抜く死闘の数々!

貧乏国が戦争に勝つためには?

日本が日露戦争以来初めて経験した総力戦、それが太平洋戦争である。総力戦でものをいうのは国力、つまり物資の生産力や資源(人間も含む)の開発力、技術開発力などを総合した力だ。日本は連合国とくらべて圧倒的にこの力が弱い。本作でプレイヤーがもっとも苦勞することは、この国力の差をいかに縮めるか、ということだ。たとえば、局地的に一度や二度、日本が勝ったとしても、連合国は即座にその損害を回復してしまうだろう。この圧倒的な国力のギャップをいかに克服するかが、勝利のカギとなる。



真珠湾に沈む戦艦「この攻撃でアメリカ太平洋艦隊は大打撃を受けた」



日米軍の戦艦、艦隊は互いに互いに相打ちの戦いを繰り返した



▲合計8種類のシナリオが収録。どれもリアルな内容のものばかりである

シナリオ選択画面に於ける世界大戦の歴史、戦況においても、リアルな世界を見せる

シナリオ選択画面に於ける世界大戦の歴史、戦況においても、リアルな世界を見せる

シナリオ選択画面に於ける世界大戦の歴史、戦況においても、リアルな世界を見せる

シナリオ選択画面に於ける世界大戦の歴史、戦況においても、リアルな世界を見せる

シナリオ選択画面に於ける世界大戦の歴史、戦況においても、リアルな世界を見せる

シナリオ選択画面に於ける世界大戦の歴史、戦況においても、リアルな世界を見せる

シナリオ選択画面に於ける世界大戦の歴史、戦況においても、リアルな世界を見せる

シナリオ選択画面に於ける世界大戦の歴史、戦況においても、リアルな世界を見せる

シナリオ選択画面に於ける世界大戦の歴史、戦況においても、リアルな世界を見せる

シナリオ選択画面に於ける世界大戦の歴史、戦況においても、リアルな世界を見せる

シナリオ選択画面に於ける世界大戦の歴史、戦況においても、リアルな世界を見せる

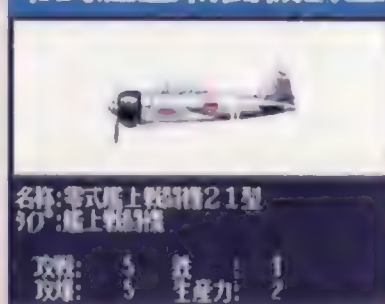
日本艦隊初期編成表(※開発バージョン)

- 南雲艦隊**
計10隻を擁する機動部隊。その強大な戦力には日本の希望である
- 近藤艦隊**
全戦艦隊2隻を主力とする水上機隊。それなりに強力な艦隊といえる
- 小澤艦隊**
重巡洋艦数隻を主力とする艦隊。多数の戦艦と艦隊をとの配下におさめている
- 高橋艦隊**
軽巡洋艦と駆逐艦で構成される水雷艦隊。やはり多数の戦艦と艦隊を保有する
- 第5艦隊**
駆逐艦2隻と高速タンカー1隻から構成される艦隊。戦闘力は低い
- 第1潜水艦隊**
20隻もの潜水艦を持つ大規模。ハワイ諸島周辺で活動している
- 第2潜水艦隊**
7隻の潜水艦を保有する。こちらもハワイ諸島周辺で活動している
- 第3潜水艦隊**
東南アジア、シンガポール沖合で活動している潜水艦隊。その数9隻
- 第4潜水艦隊**
こちらも同様に、シンガポール沖合で活動している潜水艦隊。9隻いる

太平洋戦争開戦時の帝国海軍主力機

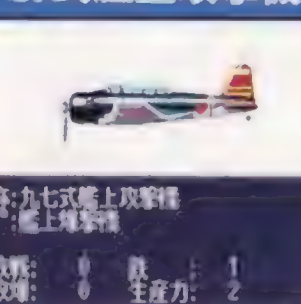
太平洋戦争初期の日本軍の快進撃を支えた海軍機を集めてみた。どれも精悍なスタイルである。

零式艦上戦闘機21型



大戦を通じて、日本海軍の主力戦闘機として活躍した零戦の、最初の艦上戦闘機タイプ

97式艦上攻撃機



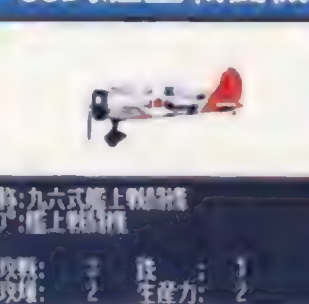
ハワイ・魚雷攻撃の主力として活躍した艦上攻撃機。防弾装備の欠如により被害も多かった

99式艦上爆撃機11型



97式艦上攻撃機とコンビを組んで活躍した爆撃機。大戦後半には特攻機として多数使用された

96式艦上戦闘機



日本初の全金属製戦闘機。開戦時には旧式化していたが、少数が決戦配置にあった

βバージョンROMでプレイする 実践! 太平洋戦争

今回は編集部が届いたβバージョン(開発途中版)ROMを使用して、戦況の流れを紹介。果たして我が聯合艦隊は首尾良く連合軍を打ち破れるか?

最初の仕事は艦隊の再編成だ!

プレイ開始直後、聯合艦隊の中核をなす6隻の空母は、ハワイ近海にあり、いつでも真珠湾の攻撃が可能である。また、同艦隊を支援する潜水艦隊や近藤艦隊もハワイ近辺に展開中だ。

また、南方に目を向けると、シンガポール沖には輸送船団を率いた小澤艦隊や高橋艦隊が待機していて、こちらも開戦に向けて、万全の態勢を整えている。

ここで最初に攻略すべき目標はフィリピンと香港。これら2つは、インドシナと日本を結ぶ輸送船団のルートを脅かす根拠地だからである。

艦名	艦種	完成度
大和	戦艦	100%
長門	戦艦	100%
武蔵	戦艦	100%
大井	戦艦	100%
三隈	戦艦	100%
高雄	戦艦	100%
摩耶	戦艦	100%
日向	戦艦	100%
伊勢	戦艦	100%
日向	戦艦	100%
伊勢	戦艦	100%

生産力を効率よく振り分け、一刻も早く新艦隊や新技術を開発しよう。それが勝利への近道なのだ。

艦名	艦種	完成度
大和	戦艦	100%
長門	戦艦	100%
武蔵	戦艦	100%
大井	戦艦	100%
三隈	戦艦	100%
高雄	戦艦	100%
摩耶	戦艦	100%
日向	戦艦	100%
伊勢	戦艦	100%
日向	戦艦	100%
伊勢	戦艦	100%

状況

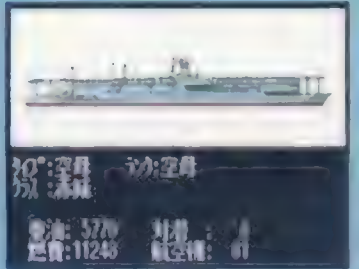
聯合艦隊はハワイ沖合いにいて、ただちに真珠湾を攻撃することが可能な状態。また、シンガポール沖にも高橋艦隊や潜水艦隊が待機しており、こちらも間、真珠湾の攻撃に移ることができ。宣戦布告と攻撃のタイミング、どちらかが先か、論争となった開戦前のシチュエーションだ。

誤和条約の案は4つ、本土を占領されるだけは避けたい。

日本艦隊主力艦



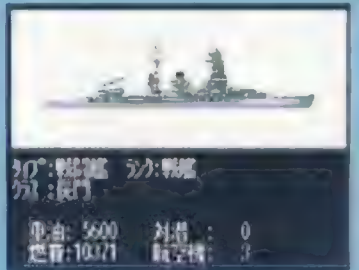
同型艦の「大和」とともに第5航空戦隊を構成した、開戦時の最新鋭航空母艦



八八艦隊計画案にあった連合艦隊の戦艦を空母に転用した船。同型艦は「加賀」



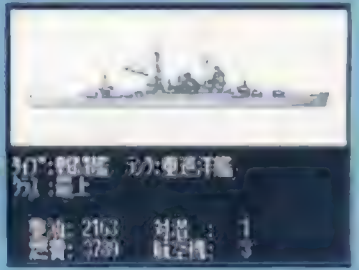
常用・補用合計72機が運用できた空母。同型の「蒼龍」とともに第2航空戦隊を構成



開戦時の聯合艦隊旗艦。終戦まで生き残り、アメリカの原爆実験のサンプルにされた。



合計4隻いた高速戦艦。艦隊の防空から水上戦闘まで多方面での活躍を見せた。



ロンドン条約下で作られた軽巡洋艦。後に主砲を交換して重巡洋艦に生まれ変わる。

これだけはおぼえろ! 負けないための3大原則

南方の敵基地は早めに叩き潰せ!

日本が太平洋戦争を勝ち抜く上で絶対に必要なもの、それは南方の資源地帯。具体的な地名で言えば、仏領インドシナやジャワ島である。しかし、これらの島を占領しても無事に物資の輸送ができなければ、何の意味もない。そこで邪魔になるのが、フィリピンだ。フィリピンにはアメリカ軍の多数の戦艦や艦艇が集まっていて、その戦闘能力は十分に脅威といえる。そこで、この基地を一刻も早く陥落させることが日本軍の課題となる。フィリピンはそれほど重要な拠点なのである。

フィリピンやシンガポールは連合軍側の一大根拠地。ぜひとも早い段階で陥落させてしまいたい。

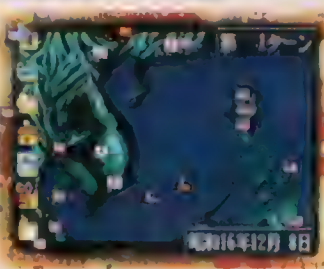


輸送艦隊は根拠地ごとに編成

作戦に必要なさまざまな兵器や物資。これは国内の工場生産される。しかし、そうした生産行為には原材料が必要となる。そこで、重要になるのが生産に必要な原材料を原産地から日本の工場まで送り届けること。この役割を果たすのが輸送艦隊である。輸送艦隊はタンカーと輸送船、そして護衛艦などで構成されているが、基本的に各根拠地の艦艇を用いて編成されるのだ。つまり、この輸送船こそが日本の継続戦力の源となるのである。

艦名	艦種	完成度
大和	戦艦	100%
長門	戦艦	100%
武蔵	戦艦	100%
大井	戦艦	100%
三隈	戦艦	100%
高雄	戦艦	100%
摩耶	戦艦	100%
日向	戦艦	100%
伊勢	戦艦	100%
日向	戦艦	100%
伊勢	戦艦	100%

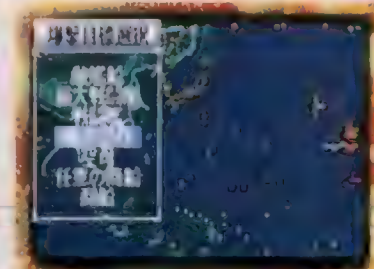
輸送艦隊には重要な役割があり、食料や物資の輸送を阻止せよ。



航空機は航続距離を考えて

零戦から一式陸攻、飛龍や隼など実にさまざまな航空機が登場する本作。これらの航空機はひとつひとつを見ると確かに優秀なのだが、集団として運用しようとする問題が生じる。なかでも特に深刻なのが、各種機種の航続距離の差である。

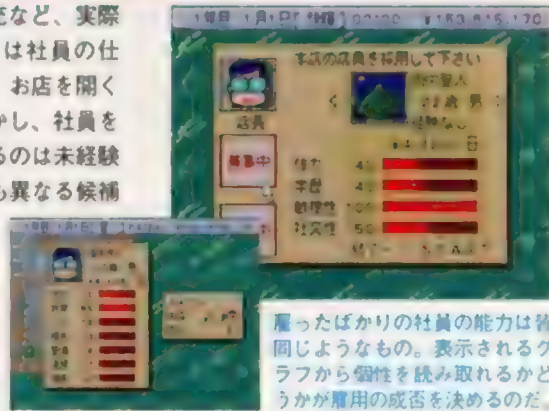
本作では、航続距離の長い機体と短い機体が出撃した場合、最大行動半径は航続距離の短い機体に合わせられてしまう。つまり、飛行距離の長い機体の能力が十分に生かなくなってしまうのだ。特に、遠距離にある敵基地や敵部隊を攻撃する場合は、この航続距離の問題で悩むことがよくある。十分注意しよう。



機種ごとに異なる航続距離をきちんと把握して、同時に出撃できる航空機の数を確認せよ。

社員選びはムズカシイ

接客や清掃、商品の補充など、実際にお店を運営していくのは社員の仕事。彼らを雇わなければ、お店を開くことはできないのだ。しかし、社員を募集しても、最初に集まるのは未経験の人ばかり。個性も能力も異なる候補者の中から、将来性がありそうな者を、社員として雇用しなければならない。プレイヤーの、コンビニオーナーとしての力量が問われる瞬間だ。

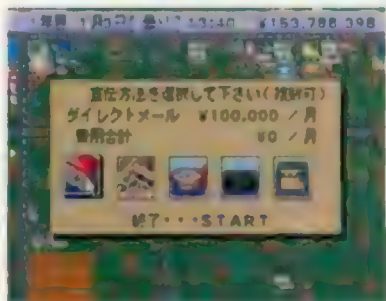


準備万端、いよいよ……

お店もできて社員もそろった。すべての準備がすんだらファンファーレとともにいよいよ開店だ。お客さんが来てくれるかドキドキの一瞬。お店の営業時間などは自由に決められるが、最初は無理せず7時~23時にしておこう。と、これで一安心と思ったら大間違い。コンビニのオーナーはまだまだ忙しいのだ。

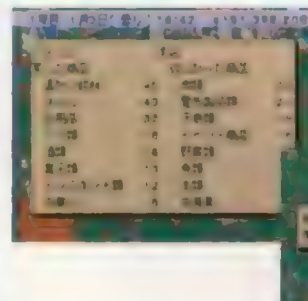


お店を開いてからも、やるべきことはたくさんあるのだ



宣伝でイメージUP

開店したばかりのお店は知名度が低い。ため、あまりお客さんが集まってくれないことが多い。新しいお店を町の人達に知ってもらうには、新聞やテレビで宣伝をするのがもっとも有効だ。宣伝で店の人気上昇すると、遠くからもたくさんのお客さんが来店してくれるぞ。



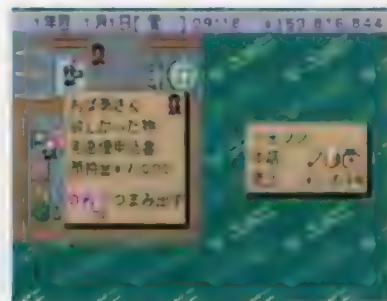
マーケティング

お店作りの悩みのタネは、数多い商品の中から何を店に置くかということ。これを決めるためには綿密なマーケティングが必要だ。周りの建物を調べたり、アンケートをとることで、お店に何が求められているのか調査しよう。



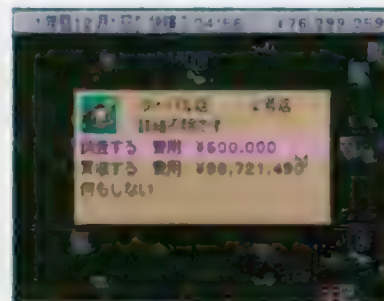
誘致で町を大きく

町は店が繁盛するとともに、少しずつ建物が増えていくが、これらの建物は誘致して増やすことも可能だ。お店の近くに建物ができ町の人口が増加すれば、お客さんの数も増えるのだ。



お客さんに聞く

お店には子供からお年寄りまでさまざまなお客さんがやってくる。お客さんたちは一人一人異なる目的や性格を持ち、同じ人でも夜と昼では欲しいものが違っていたりする。お客さんの意見を聞いて、よりよいお店を作ろう。



ライバル店を調査

町を独占するためには、ライバル商店の経営状態を把握しておくことが大切だ。ライバルのお店を赤字に追い込めば、彼らは町から撤退し、町を自分のものにすることができるのだ。また、ライバル商店の本店以外は買収もできるので、うまく利用して早めに撤退してもらおう。



社員の管理

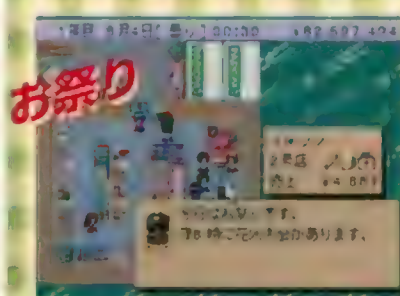
社員達にはそれぞれ個性があり、仕事の面でも得意なものと不得意なものを持っている。彼らを適材適所に配置したり、時には解雇や新規採用をして、お店の仕事が円滑に進むようにするのもオーナーの重要な仕事の1つだ。



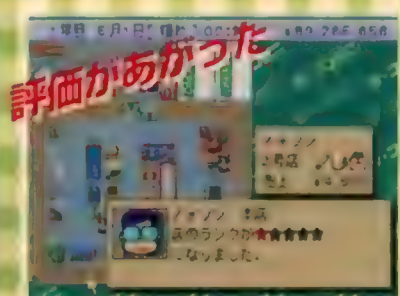
支店を開く

ある程度店の経営が軌道に乗ってきたら、次は支店を増やしていこう。コンビニ・チェーンが大きくなれば、それにつれて町が発展するスピードも速くなり、マップごとに設定されている目的をクリアする近道にもなるのだ。

お店に来るのはお客さんだけじゃない



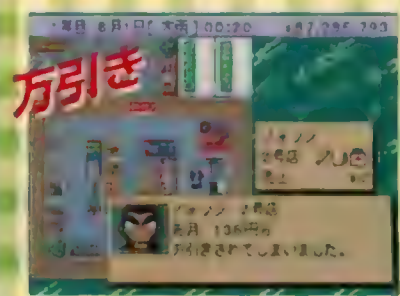
町にはさまざまなお祭りが開催される。花火が上がって、お店の売り上げも勢いよく上がる。



お店の経営がうまくいくと、評価があがり、さらなる発展のチャンスが広がります。



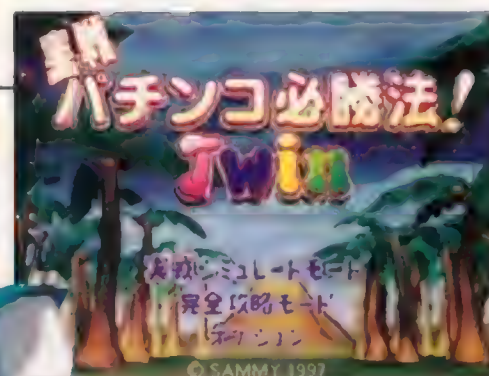
来店客が一気に増えると、人気アイドルが来てくれる。1日店長になれる。



万引きや火事、強盗など、思わぬ事件も発生する。経営不振から世界も……



実戦パチンコ必勝法!



Twin



- サミー工業●3月28日発売●5,800円
- パチンコシミュレーション
- 全年齢推奨●1人プレイのみ

達成度
100
%

メーカー
から一着

サミーの新作は、やはりパチンコ/それも、今回は自社製品のパチンコオンリー、うーん、なんと太っ腹(どこか?)。

パチンコフリークの方はかなりこの2機種に金を使われたと思いますので、ぜひこれでうっぶんを購らしてください。爆発モードも復活!!

ホールで人気のCR機2台がサターンに登場! しかもホンモノの台と同じメーカー・サミー工業が制作した、文字どおりの完全移植! 今回は台の紹介の他に、実戦シミュレートモードの詳しい遊び方をバッチリ解説しちゃうぞ。

ジャンジャン
バリバリ!!

フルスペックCR機で稼ぎまくれ!!

まず「フルスペック」とは、現在のCR機の主流とも言える台の仕様で、確率変動突入・継続3分の1、以降2回大当たりする爆烈連チャンタイプのこと。今は様々な規制があり、もう出ないと

の噂もある。このソフトを買って、サターンで永久保存だ! 実際に店に通い台を打ちながら収支をつける実戦モード、台の解説や情報を教えてくれる攻略モードの2つで遊びまろう。



CRくだもの畑

大当たり確率 1/389
確変突入率 1/3
継続回数 以降2回
確率変動図柄



ひんぱんにかかるリーチはドキドキ



大当たり確率から何から、丸ごと現在主流のフルスペック機。リーチは全部で4種類。しかし左・中ドラムが同時に回転・リーチに発展するパターンは、ほとんどが不発で終わってしまう。どのリーチも、途中で音楽が変わればチャット期待。

7以外の確変図柄は通常図柄と同じ。果物なのでわかりづらいかもしれないが、バックに赤い線が入っていることで区別できる。確変中は電チューに合わせて止め打ちを。

1000円当たりの必勝ボーダーライン

迫力のドラムスクリーンをサターンで楽しめ!!

CRガオガオキッズ4

大当たり確率 1/376.8
確変突入率 1/3
継続回数 以降2回
確率変動図柄



恐竜がうなる全回転!リーチは圧巻!



俺様がほえたら期待大だぜ!

くだもの畑よりも確率甘めのフルスペック。しかし、確変図柄で当たった時は出玉が少ない。通常16ラウンドの大当たりが確変図柄で当たった時は10ラウンドで終了してしまふ。従って、同じ5連チャンでも大当たり図柄の出方によって出玉が異なるので注意しよう。また、リーチは全部で10種類もあり、特に確変図柄のティラノが揃ったまま吠えながら登場する全回転リーチは、迫りも期待も非常に大!

1000円当たりの必勝ボーダーライン

	交換率						
営業形態	2.0	2.2	2.5	2.7	3.0	3.5	等価
1回	35	34	32	30	27	25	23
L・N	32	31	29	27	24	22	21
制限	30	29	27	25	22	21	20

	交換率						
営業形態	2.0	2.2	2.5	2.7	3.0	3.5	等価
1回	35	34	32	30	27	25	23
L・N	32	31	29	27	24	22	21
制限	30	29	27	25	22	21	20

「実戦シミュレートモード」は

パチンコ好きのアナタが、普段色々な店へ打ちにいくように、自分で行く店を決め、台を選び、収支をつける……そのままの雰囲気の家で味わおう。

本当に実戦そのもの!

①プレイヤー登録からホール(店)作りまで

「実戦パチスロ必勝法/4」でおなじみ、プレイヤーが通うホールを自分で設定、登録する実戦モード。データは店の名前から交換率、ラッキーナンバー、営業時間、果ては立地条件まで、最大3軒のホールを細かく設定できる。立地条件については少々難しいので、右に解説を入れました。参考にしてね。

ただしホールの設定はできても、実際に台の釘をいじる事はできない。ラッキーナンバーが少ない程度釘は甘くなるが現金投資はかさむし、無制限営業だと釘は渋くなりがち。まったく違う性質のホールを作ると面白い。ちなみにどんなホールでも、ガオガオキッズ4とくだもの畑が半分ずつ設置される。



その土地に合わせた営業をしている所がほとんど。短時間勝負の客にも対応できるラッキーナンバー制が多い。朝の客付きも良い。

黙っていても客が付くため、1回交換+高交換率で回転の早い営業が中心。朝の客付きはほとんどないが、夕方〜夜は客でごった返す。

地価が押さえられるため、駐車場付きの大型店舗が多い。大半の客は車で立ち寄り長時間勝負する。営業形態は店によってかなり違う。

立地条件別・店の傾向

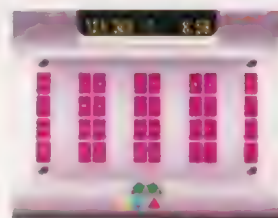
②スケジュールを組む〜ホールへ行こう



ホール設定が終わったら、今日の日付を入力しよう。その後にカレンダーが出てくるので、それを見ながら1日ごとに行動を選択する。とはいっても、パチンコを打つか否かの二者択一だけだね。まずは最初に作ったホールの中から1軒を選択し、足を運ぼう。ちなみに最初の所持金は3万円。コレはCRを打つには正直言って少ないかも? また、所持金ゼロになるとゲームオーバーにはなってしまう。たとえゲームとはいえ、破産はしたくはないから、こまめにセーブするクセをつけよう。最後に集計されるトータルの収支によってエンディングが違ってくる。まずは開店前のホールに並んで、他の客をかき分けて台をキープすることから始めよう。

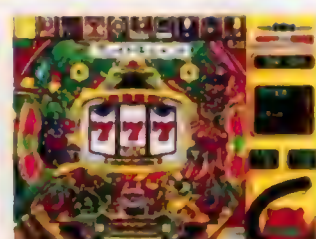


●ポーツとしていると割りこまれるぞ●



③カードを買ったら、いざ勝負!!

席に着いたら、Rボタンを押してカード購入画面へ。カードを買ったら、今度は500円単位で玉を買う。玉は1個4円(全国共通)。そしてハンドルを十字キーでひねり、玉を打ち出せ/ストローク(打ち出しの強さ)調整が結構難しい。プレイ中Xボタンを押すと、画面中央ドラムとスタートチャッカー部分がズームアップされる。オプションで釘チェックするのを忘れずに。



席に着いたら、Rボタンを押してカード購入画面へ。カードを買ったら、今度は500円単位で玉を買う。玉は1個4円(全国共通)。そしてハンドルを十字キーでひねり、玉を打ち出せ/ストローク(打ち出しの強さ)調整が結構難しい。プレイ中Xボタンを押すと、画面中央ドラムとスタートチャッカー部分がズームアップされる。オプションで釘チェックするのを忘れずに。



データを活用せよ!

様々な情報が公開されているので必見。席に着いたまま見ることもできる。

④戦い終わって…収支をつけよう



現実には面倒な収支も、ここではコンピューターが自動的につけてくれる。余り玉や余りカードもキッチリ計算されている。1年の収支が一定額を越え、感動のエンディングが待っているぞ!!



全リーチアクションが見れたり、大当たり確率や釘を調整したり、実際に調整した台を打ったりする、資料的要素が強いモード。初心者の人にも大いに助けになるモードだ。ちなみにガオガオキッズ4の「4」は画面に絵巻が全部で4匹いるからだって。読んでみてね。



「完全攻略モード」はとっても便利!

きゅー爆っく

人間爆弾スポーツ

危難急迫ゲーム・きゅー爆っくの妙なる味わい

完成度
90
%

●アクティビジョンジャパン●'97年発売予定
●5,800円●アクション
●全年齢推奨●4人同時プレイあり

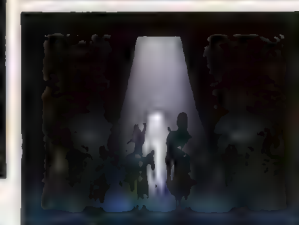
メーカー
から一言

諸般の事情により、「きゅー爆っく」の発売が延期されてしまいました。育中に爆弾背負ってスタンバイしていたきゅー

爆っく業界の皆さん、大変申しわけございません。いつ発売になるのかわかりしだいすぐお知らせいたしますので、今しばらくお待ちくださいませ。

サターンひさびさの無印良品系B級アクション「きゅー爆っく」本日発売……って思ったら、チリっと延期されちゃいました。ってことは紹介記事も

今回はラストじゃないってこと？ こいつはチャンスだ。真の発売日が決まったら「1人サバイバル攻略・後編」と「対戦プレイの心得」ってヤツをやっちゃおうかな。みんなも首を洗って(なんで?) 待ってるよおおう!



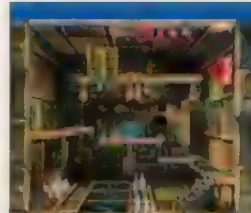
今では「このことは言わないで」なんて言われてはダメです。でも、この「1人サバイバル攻略」は、本当に素晴らしい内容になっています。ぜひ、この攻略を参考にしてください。そして、この「1人サバイバル攻略」は、本当に素晴らしい内容になっています。ぜひ、この攻略を参考にしてください。

1人サバイバルモード攻略前編・野望の男



キューブ1~8

簡単なので省略。



キューブ9 ラボ

このキューブはスタート後しばらくたつと、

タイム追加のアイテムが出る。これは無理に取らなくてもいいが、ハイスコアを狙うならスタート地点で待って、出現後にゲットだ。クリア手順は、まず落とし穴をジャンプで越え、右手前の階段を登る。その後、崩れる足場で落とされないと

ように一気に道なりに進んで、クリスタルを入手。左手前の回転マーカを蹴った後、右の奥にあるトリガー(スイッチ)を踏み、降りてくるプラットフォーム(移動する足場)に乗って、上の回転マーカを蹴る。そして下に降りたら左手前のトリガーを踏んで電流をカットしてから奥の階段を登る。登った直後のトリガーも踏み、最後に左奥に回転マーカを蹴ればクリア。



キューブ10 発射台

中央手前のジャンプ台に乗ったら左の足場へ着地(右へ降りるとハマるので注意)。奥の回転マーカを蹴った後、トリガーを踏んでからジャンプ台で右へ脱出。さらに右側のトリガーでクリスタルを解放

し、回転マーカを蹴る。クリスタルの入手後、ジャンプ台で右の足場へ着地。右奥の回転マーカを蹴る。次は中央のトリガーを踏むのだが、これに反応して左から床が来るので、すぐに右のスパイクの上へジャンプで乗って回避しよう。この危難さえ乗り越えられれば、後はちょいと左へジャンプすればOK。



キューブ11 後ろからくさり

階段を登ってしまつてと驚かすので、クリスタルは裏へまわってジャンプで入手する。そして回転マーカを蹴り、階段

を登ってず〜っと右へ。ジャンプ台で登った直後、攪乱弾を否定なく取らされてしまうが、上下左右反転操作に対応できるならそのまま進む(自信がなければ効果切れを待つ)。後は回転マーカを2つ蹴り、ジャンプ台でリアクタへ。

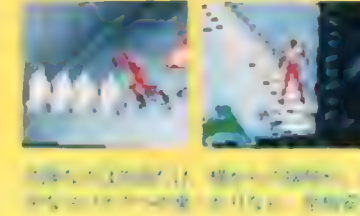
きゅー爆っく Question ① 落とし穴連続帯は恐くない?

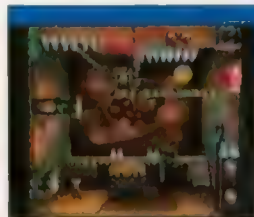
落とし穴は1つならジャンプで越えられるが、2つ以上が連続で並んでいることもある。この場合は開閉のタイミングに合わせて進むのだが、実は落とし穴どうしの境界線は安全地帯だったりする。これは覚えておこう。



きゅー爆っく Question ② スパイク密林地帯も恐くない?

刺さるとプレイヤーはおろかクリスタルさえも血祭にあげるスパイクだが、これは先端にさえ触れなければ案外安全なトラップでもある。スパイクがぎっしり並んでいて、一見難しそうでも、この法則さえ忘れなければ大丈夫。





キューブ12 踏み石

右奥の階段を登ったら、ジャンプ台で一気に入左奥へ進む。そして回転マーカーを蹴った後、右手前からジャンプ台2つを乗り継ぎ、左上部の足場へ登る。ここでは落下とスパイクに注意しつつクリスタルを入手。うまくいったら回転マーカーを蹴って左回転。その後、左手前のジャン

プ台を使ってで中央の細い足場に乘ろう。この時、ジャンプ頂点でスパイクに刺されないよう、乗った直後はすぐに方向ボタンを右に入れること。また、細い足場を越えて右に落ちた場合は、少し奥の階段から登っていけばOKだ。ここから左の回転マーカーに進む際、うっかり落ちてミスすることが多いので、座標合わせは慎重に（ただし時間制限はギリギリなのでほどほどに）。



キューブ13 足場

まず中央の階段を登って右へ曲がり、回転マーカーを蹴る。スパイクに注意しつつクリスタルを取ったら、右手前の落とし穴を越えて階段を登ろう。この右奥の小さな足場を渡る場所では、小ジャンプ（ジャンプの区別についてはいちばん下のコラムを参照。以下同）を使えば確実

だ。小さな足場（移動する）に乗った後、回転マーカーを蹴り、さらに左手前まで歩く。このギザギザ道では特に落下に注意すること。手前付近まで来たら、3つの段差（足場）を1つずつ登る。安全に行くなら1つめは右から乗り、2つめはややギリギリから小ジャンプ、3つめは中ジャンプで乗ろう。そして回転マーカーを蹴ったら、自分の右にある足場から左の壁を越えてクリア。



キューブ14 魔法のじゅうたん

スタート直後、なかば強制的に乗せられてしまうジャンプ台で、上空の左にあるトリガーを踏む。これで奥に足場が降りてくる。次に、この足場にすばやく乗って、上昇後にクリスタルを入手したら、そのまま右から右手前へと進む。すると、この足場が反応して動き始めるが、乗り

っぱなしだとマズいので、いったん下へ降りること。そして、右下手前に来たところで乗りなおし、右上にある回転マーカーを蹴るのだ。その後、中央付近に2つの小さな台（移動する足場）があるが、これは左側のほうに乗ればそのまま回転マーカーまで連れていってもらえる（ついでにクリア）。右側のほうは、その先でうっかり回転マーカーを蹴ると最初のジャンプ台からやり直しになる。



キューブ15 壁のぼり

このキューブは名前どおりに壁を登れば簡単。スタート地点そばのマグブーツを取る。その効果が切れないうちに左上のク

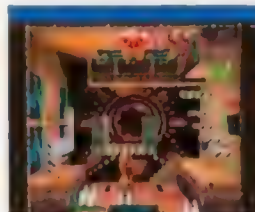
リスタルの場所まで登り、あとは道なりに進めばいいのだ。もしも、マグブーツ使用時の操作にとまどって効果が切れたら、右奥からのルートでもクリアできる。こちらはかなり難しいので、マグブーツの扱いに慣れたほうがいいだろう。



キューブ16 プラズマ発射台

まず、左手前の足場に乗る。そして右の壁で回転マーカーを蹴る。その後、スパイクの横の道を手前に進み、いちばん手前の落とし穴のタイミングに合わせてスパイクを越え、トリガーを踏む。次に、中央の落とし穴の左にある回転マーカーを蹴る

（ここのタイミングがシビア）。再び中央の足場に乘ったら、今度は左の壁に進むまで待ってから回転マーカーを蹴る（動きまわるプラズマ雲に注意）。その先でも中央の足場に乗り、左の回転マーカーを蹴ったら、すぐ近くにある落とし穴のタイミングを逃して左のトリガーを踏む。そして奥にあるクリスタルを取ったら、またプラズマ雲に注意しつつ回転マーカーを順次3回蹴ってクリア。



キューブ17 聖杯

スタート地点の右下にある回転マーカーを蹴った後、少し奥へ進んでから（落下でのミスを防ぐため）1段下へ降り、その先のトリガーを踏む。そして、いったん戻って回転マーカーを蹴ったら（キュー

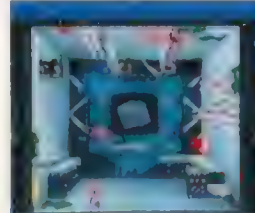
ブの位置をもとにもどす）、今度は右奥の階段から道なりに登る。そして右の壁についている足場では、とりあえず2段目まで進もう。ここから左に向かって大ジャンプすると、ちょうど中央のクリスタル（聖杯？）の場所に降りられるのだ。あとは、回転マーカーを2回（右回り）蹴ればクリアだ。



キューブ18 ペイトスイッチ

右奥にあるクリスタルを取ったら、すぐ左のトリガーを踏み、降りてくる足場に乘る。そしてそのまま足場が上に戻るまで待ち、タイム追加アイテムを入手後、左ギリギリのあたりから方向ボタンを左下

に押そう。するとトリガーが2つある場所に着地するので、両方とも踏む。次に回転マーカー（左回り）を2回蹴り、中央のトリガーを踏む（左からのスパイクはジャンプで回避）。さらに回転マーカーを蹴り、左端にあるトリガーを踏んだら、リアクタを目指して回転マーカー（右回り）を蹴りまくれ！



キューブ19 プラズマけいれん

ここは全般的に、プラズマ雲が定期的に噴出する穴に注意すること。まず右端から道なりに進み、クリスタルを入手。ジャンプで左壁の足場に乘ったら回転マーカーを蹴り、すぐ右のトリガーを踏む。プ

ラズマ雲をうまくやり過ごしつつ、ジャンプ台を2つ乗り継いでいちばん上まで登ったら、さらに回転マーカーを蹴る。そして右手前にあるトリガーを踏んだら、それに反応して下がった左の壁のマーカーを蹴ろう（もたもたしているとまた上がってしまう）。後は、またまたプラズマ雲に注意しながらリアクタを目指す。



キューブ20 どんでん返し

まず、左奥でクリスタルを取ったら右回転の回転マーカーを3つ、順次蹴っていく。そしてトリガーのある床まで来たらすぐさま踏んで、移動する足場を反応させる。その直後、すぐに右回転のマーカーを蹴

り、最初にクリスタルを取った場所へ登ろう。そしてさっき反応させた足場に乘るのだ（急がないと乗り遅れて失敗する）。この時点で時間がほとんどないと思うが、うまくいけばギリギリで右上奥のタイム追加アイテムが取れるはずだ。取った後、この足場にちゃんと乗っていればリアクタまで行けるぞ。

きゅーぶっく Question ③

うまくジャンプできない時は？

シビアな足場渡りでミスが絶えないという人は、まず以下の3つのジャンプ方法を覚えよう。方向ボタンを押しながらジャンプを長く押すと大ジャンプ、同じ操作でジャンプを短く押すと中ジャンプ。そして、ジャンプのみを

長く押し、垂直ジャンプ直後に方向ボタンを押すと小ジャンプだ。ちなみに飛距離は、中が落とし穴1つぶん、大はその1.5倍、小は半分という感じだ。

～ジャンプのきまり～
～ジャンプのきまり～



アドヴァンスト ヴァリアブル ジョ

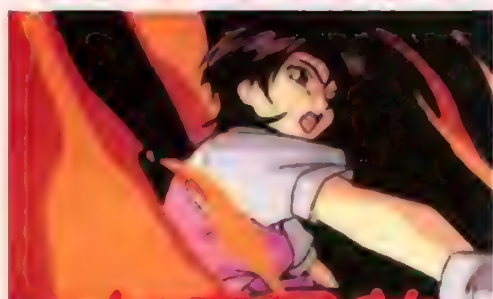
聡美と真奈美の必殺技紹介+ノーマルモード攻略

完成度
100%

●TGL●3月14日発売●9,800円(初回限定版)7,800円(通常版)
●格闘アクション●2人対戦プレイ可能●18歳以上推奨

メーカー
から一言

ついに発売されました。初回限定版は買えましたか? サターン版はキャラクターのモーションの描き替えや、グラフィックの追加などもされているので他機種版をプレイした人でも楽しめるぞ。コンシューマの美少女格闘の中では最高のデキだね。(健朗)



★ 矢島聡美 ★

火焰斬	← ↓ . +P
真空唐竹割り	← . . . +P
昇炎脚	↓ . . +K
回転受け身	方向キー+ボタン連打

矢島聡美の必殺技は炎を用いたものが3種類あり、主に利用価値が高いと思われるものは対空になる火焰斬と真空唐竹割りの2種類。回転受け身はダウンを防ぐためのものだが、いまひとつ利用価値は低い(特にCPU戦)。通常技で利用価値が高いのは、リーチの長い立ち強パンチ。このパンチにキャンセルをかけて必殺技を出すだけでも結構開けるのだ。

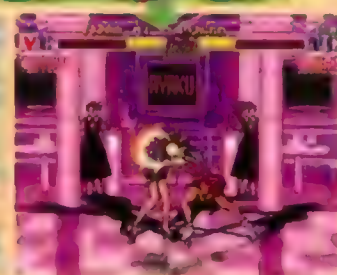


VS 武内優香



真空唐竹割りだと蒼龍撃で返してくることがある。蒼龍撃を誘って反撃でもいいがハマりづらいのが難点。

真空唐竹割りパターン



相手に当てるように真空唐竹割りを出し、着地と同時に立ち強パンチを当てよう。それにキャンセルをかけて真空唐竹割りを連続して出す。対空技で返してくる相手は着地点をずらして対空技を誘い、反撃だ。



VS 武内優香

蒼龍撃が恐いので2のパターンは優香が接近した場合のごろごろあたく2だけにしよう。ねころけとぱんちが使えるぞ。

① 跳び込みパターン

2D格闘ではお馴染みのパターン。真奈美はリーチが短いのでしゃがみ強キックが当てづらい。着地と同時にごろごろあたくを当てよう。

2ごろごろあたくパターン



必殺技のごろごろあたくを連発するパターン。対空系の必殺技を持つキャラクターにはごろごろあたく2で対空技を誘うパターンにする。すると、なぜか回転している時に反応してくれる。ただし、ごろごろあたくは投げられ判定があるので、接近されたら投げだけに注意しよう。



★ 楠 真奈美 ★

ねころけとぱんち	↓ . . +P
ごろごろあたく	← タメ → +P
ごろごろあたく2	← タメ → +K
ねこしょうらんぶ	← . . +強K

真奈美の闘いの主力となるのは必殺技のごろごろあたく。出るまでのスピード、出たからのスピードも速く、当たり判定も強い。ガードされても反撃はまず受けないのが強み。ごろごろあたく2は始めの回転の部分でばれてしまうので使いにくい。通常技はどれもリーチが短いので接近戦以外では使えないぞ。

Sega Saturn Soft Complete Guide

発売後の
セガサターンソフトを
徹底ガイド!!



今回は「Jリーグ ビクトリーゴール'97」の
選手データが見物!

P128 Jリーグビクトリーゴール'97

P132 闘魂クラシックロード

P134 WORMS

Jリーグビクトリーゴール'97

●セガ●発売中●5,800円●スポーツ●全年齢推奨●マルチターミナル6対応

システム解説&完全データ集

ついに発売となった「Jリーグビクトリーゴール'97」。以前約束したとおり、選手全員の全パラメーターを大公開。さらに、試合の戦術を決定づける、試合中のシステムの数々を解説するぞ。データをしっかり頭に叩き込もう!

これを読んで

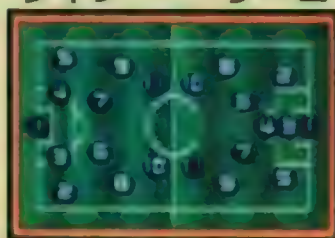


勝利をつかめ!!

2種類のディフェンスの違い

サッカーのディフェンスシステムには、守備的な「ライン」と、攻撃的な「リベロ」が存在する。ラインは文字どおりに、ディフェンス陣が横一列に展開し、幅広い防御網を形成する。対するリベロは、中央のディフェンダーが突出し、敵陣に攻め込みやすいポジションに位置する。

ライン リベロ



チームのディフェンス陣に注目。その違いがわかるだろう。

7種類のタクティクスについて

ノーマル

ごく標準的な戦術。プレイヤーが変更しなければ、この戦術が選択される。攻守のバランスが取れている。

攻撃的

全員の選手が積極的に攻撃に参加する。選手が敵陣深く食い込むことになるのでカウンター攻撃に弱い。

守備的

選手が守備に重点を置いた動きをする。後半での1点を奪い取りたい状況などに使いたい戦術だ。

カウンター

守備から一気に攻撃に転じる戦術。相手が「攻撃的」のシステムを選択している時に最大の効果を発揮する。

右サイド

右サイドからの突破を図るように選手が動く。右サイドに主力選手を固めるように配置して使うのも面白い。

左サイド

左サイドからの突破をメインに据える戦術。相手クラブが右サイドのタクティクスを選択しているときなどに。

中央突破

中央から相手ディフェンスをかいくぐり、キーパーとの1対1を狙う。攻撃陣の能力に左右される戦術だ。

基本戦術のカギとなる12種類のシステム(フォーメーション)

4-4-2



数多くのクラブが採用しているシステム。フォワードは4人のミッドフィルダーとなる。中盤からの駆け引きがポイントとなるだろう。

4-4-2DV



4-4-2を変形、発展させたシステム。ミッドフィルダーが左右に展開して展開する(ダブルボランチ)。中盤からの試合展開を幅広く取ることができると特徴だ。

3-5-2



ディフェンダーを3人にして中盤の厚を厚くすることで、総合的なボールの支配力強化を狙う。とらえどころのない守備的なフォーメーションに入る。

3-5-2DV



3-5-2の変形。ミッドフィルダーをダブルボランチとし、中盤からの試合展開に幅を持たせる。攻撃、守備ともにバランスの取れたシステムとなっている。

4-5-1



フォワードの選手を1人とする。中盤以降の守りを徹底して固めるフォーメーション。ゲームでは清水エスパルスが採用しているシステムだ。

4-5-1DV



4-5-1の変形システム。中盤以降の選手が、鳥が羽を広げるかのように中盤以降の選手が広がっているのが特徴。能力の高いミッドフィルダーを使いたい。

4-3-3SA



4-3-3の変形。SAとはサイドアタックの意味。フォワードが3人なのに加えて、両サイドのミッドフィルダーが前進位置を取る。左右から攻め込む戦術だ。

4-3-3



サッカーの基本ともいえるフォーメーション。攻守ともにバランスのとれたシステムだが、中盤の支配を重要とする近代サッカーでは嫌われる傾向も。

3-4-3



中盤での組織的なプレイを考えたシステム。ヨロップサッカーに多く見られる。ミッドフィルダーの機動力がポイントとなるフォーメーションだ。

3-4-3DV



3-4-3の変形システム。中盤のミッドフィルダーをダブルボランチとしたことで、スペースに広がった選手をどのように活用するかがカギとなる。

2-3-5



フォワードから5人編成となる非常に攻撃的なフォーメーションだ。前線でのプレッシャーは高いのだが、いかなる中盤以降の守りが薄くなってしまう。

5-4-1



ディフェンスが5人という、極端なシステム。守りは強いのだが攻撃力はかなり低くなる。攻撃的のタクティクスと組み合わせると全員攻撃を試みるのも。

ピタドリゴール'97登場クラブ 全選手データリスト

ゲームに登場する17クラブに所属する、全選手データを一挙に公開するぞ。選手の各パラメーターは、A、B、C、Dの4段階で評価されている。表の上から11人分が、ゲームのデフォルトのスターティングメンバー、それ以降の10人が控えの選手となっている。

表の見方

ポ……ポジション

(GK:ゴールキーパー
DF:ディフェンダー
MF:ミッドフィルダー
FW:フォワード)

No……背番号

キ……キック力

ス……スピード

テ……テクニック

バ……バランス

体……スタミナ

足……利き足

KS……キッカーセレクト

(CK:コーナーキック
PK:ペナルティーキック
FK:フリーキック)



ピタドリ

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
土肥 洋一	GK	1	C	B	D	B	B	右	
沢田 謙太郎	DF	2	D	B	C	C	C	右	
アントニオ・カルロス	DF	3	D	B	D	A	B	右	
渡辺 毅	DF	4	D	C	D	B	C	左	
片野坂 知宏	DF	18	D	C	C	C	C	右	
下平 隆宏	MF	5	D	C	B	C	C	右	
伊達 倫央	MF	13	D	C	D	B	D	右	
パウディール	MF	6	B	C	B	C	D	右	
加藤 望	MF	11	C	C	B	C	C	左	CK FK
酒井 直樹	FW	7	C	B	C	C	B	右	
エジウソン	FW	10	B	A	C	D	C	右	PK
明神 智和	MF	17	D	C	D	C	B	右	
横山 雄次	MF	8	D	C	D	C	C	右	
棚田 伸	MF	14	D	B	D	C	B	右	
有馬 賢二	FW	19	B	C	E	C	C	右	
加藤 竜二	GK	23	C	A	D	A	C	右	



浦和レッドダイヤモンズ

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
田北 雄気	GK	16	C	B	D	B	C	右	
田口 禎則	DF	3	D	C	C	B	C	右	
ブッフバルト	DF	6	C	D	B	A	A	右	
ポリ	DF	4	C	C	C	A	A	右	
土橋 正樹	MF	2	D	C	C	C	B	右	
堀 孝史	MF	5	D	C	B	C	B	右	
広瀬 治	MF	8	D	D	D	D	C	右	CK FK
山田 暢久	MF	13	D	C	B	C	B	右	
岡野 雅行	FW	7	C	A	B	E	C	右	
福田 正博	FW	9	B	C	C	C	C	右	PK
福永 泰	FW	11	C	C	C	C	C	右	
岩瀬 健	MF	17	D	C	D	C	B	右	
杉山 弘一	MF	15	D	C	C	C	C	右	
磯貝 洋光	MF	14	C	C	B	C	D	右	
大柴健二	FW	24	D	B	E	E	D	右	
土田 尚史	GK	1	C	B	D	B	B	右	



ヴェルディ川崎

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
菊池 新吉	GK	1	C	B	D	B	B	右	
石川 康	DF	2	D	B	C	C	C	右	
アルジェウ	DF	3	C	C	D	B	A	右	
林 健太郎	DF	4	D	C	D	B	C	右	
柱谷 哲二	DF	5	C	C	C	B	A	右	
中村 忠	DF	6	E	B	B	C	C	右	
前園 真聖	MF	7	B	B	A	C	C	右	FK
北澤 豪	MF	8	B	B	C	B	A	右	
栗原 圭介	FW	9	C	C	B	C	C	右	
石塚 啓次	MF	10	B	C	C	C	C	右	
三浦 知良	FW	11	A	C	A	C	B	右	CK PK
廣長 優志	DF	14	D	C	D	B	C	右	
永井 秀樹	MF	12	C	B	C	D	C	右	
三浦 泰年	MF	15	D	C	E	D	C	右	
武田 修宏	FW	21	C	B	E	D	C	右	
大石 尚哉	GK	26	C	B	D	C	C	右	



ジェフユナイテッド市原

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
下川 建一	GK	1	B	A	D	A	B	右	
中西 永輔	DF	2	D	C	C	C	B	右	
武藤 真一	DF	3	D	C	D	B	C	左	
鈴木 和裕	DF	4	D	C	D	B	C	右	
山口 智	DF	5	C	C	C	C	C	右	
ボス	MF	6	C	C	B	B	D	右	
廣山 望	MF	7	C	B	D	C	C	右	
マスロバル	MF	10	C	C	B	B	B	左	CK FK
江尻 篤彦	MF	11	B	C	B	C	C	左	
ラデ	FW	8	A	C	B	C	C	右	PK
松原 良香	FW	9	C	B	C	C	C	右	
浮氣 哲朗	DF	13	D	C	D	D	C	右	
茶野 隆行	DF	15	E	D	C	B	C	右	
野々村 芳和	MF	14	D	C	E	D	C	右	
式田 高義	MF	16	D	B	E	E	C	右	
立石 智紀	GK	12	C	B	D	C	C	右	



ジェフユナイテッド市原



横浜マリノス

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
川口 能活	GK	1	C	A	B	A	A	右	
賀谷 英司	DF	2	D	C	D	B	C	右	
小村 徳男	DF	5	B	B	D	A	B	右	
井原 正巳	DF	4	A	B	B	A	B	右	
鈴木 健仁	DF	3	C	C	D	C	B	右	
上野 良治	MF	6	D	D	E	C	C	右	FK
野田 知	MF	8	C	C	B	C	C	右	
バルディビエソ	MF	10	B	B	C	B	B	右	CK
三浦 文文	MF	11	D	C	D	D	C	右	
サリナス	FW	7	A	D	C	C	C	右	PK
城 彰二	FW	9	B	C	B	D	C	右	
松田 直樹	DF	14	D	C	C	B	B	右	
鈴木 正治	DF	15	D	C	C	C	C	右	
山田 隆裕	MF	22	D	B	B	D	C	右	
安永 聡太郎	FW	17	B	C	E	C	C	右	
中河 昌彦	GK	16	B	B	D	C	B	右	



横浜フリューゲルス

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
楢崎 正剛	GK	1	B	A	D	B	B	右	
前田 浩二	DF	13	D	D	C	B	C	右	
大嶽 直人	DF	4	E	C	D	B	C	右	
薩川 了洋	DF	3	E	D	C	B	A	右	
森山 佳郎	MF	2	D	C	C	B	C	右	
山口 素弘	MF	5	C	C	B	C	C	右	CK
サンバイオ	MF	8	C	C	C	C	C	右	
三浦 淳宏	MF	6	D	C	C	C	B	右	
ジーニョ	MF	10	C	C	B	D	B	左	PK FK
パウベル	FW	9	B	D	C	C	C	右	
服部 浩紀	FW	11	A	B	C	D	A	右	
奥野 誠一郎	DF	17	D	C	D	C	C	右	
埜下 莊司	DF	14	D	C	C	C	C	右	
原田 武男	MF	19	E	D	E	D	D	右	
吉田 孝行	FW	15	C	C	E	D	C	右	
森 敦彦	GK	23	B	C	B	B	B	右	



ベルマーレ平塚

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
小島 伸幸	GK	1	B	A	B	A	B	右	
岩元 洋成	DF	2	C	D	C	C	C	右	
田坂 和昭	DF	3	D	C	D	B	A	右	
クラウジオ	DF	4	C	D	B	A	B	右	
公文 裕明	DF	6	D	C	C	C	D	右	
名塚 善寛	DF	8	D	C	B	B	C	右	
シモン	MF	5	C	C	D	C	B	右	
中田 英寿	MF	7	C	D	B	D	D	右	CK FK
関 浩二	FW	9	D	C	B	D	D	右	
ロベス	FW	10	A	B	C	B	B	右	PK
野口 幸司	FW	11	B	C	C	D	C	右	
高田 哲也	MF	12	C	D	D	D	D	左	
岩本 輝雄	MF	13	D	C	C	C	C	左	
反町 康治	MF	14	D	D	E	C	D	右	
西山 哲平	MF	15	D	C	E	D	D	右	
掛川 誠	GK	16	C	C	D	C	D	右	



清水エスパルス

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
真田 雅則	GK	1	C	B	D	B	B	右	
斎藤 俊秀	DF	2	D	B	B	B	B	右	
安藤 正裕	DF	3	D	D	D	C	C	右	
堀池 巧	DF	4	A	C	D	A	C	右	
森岡 隆三	DF	11	C	C	C	C	C	右	
大槻 克己	MF	6	D	B	B	C	D	右	
サントス	MF	5	D	C	B	B	D	右	
オリバー	MF	8	D	C	B	D	C	右	
伊東 輝悦	MF	7	C	C	B	D	C	右	
澤登 正朗	MF	10	C	C	A	D	C	右	CK PK FK
長谷川 健太	FW	9	C	C	D	B	C	右	
戸田 和幸	DF	14	C	D	D	B	D	右	
伊藤 優津樹	MF	17	D	B	D	C	D	右	
佐藤 由紀彦	MF	12	D	C	E	C	C	右	
興津 大三	FW	18	B	C	E	E	D	右	
中原 幸司	GK	16	B	D	D	C	C	右	



ジュビロ磐田

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
尾崎 勇史	GK	1	C	B	D	B	C	右	
鈴木 秀人	DF	2	D	C	C	B	B	右	
田中 誠	DF	5	D	C	D	B	B	右	
アジウソン	DF	4	C	A	D	A	A	右	
遠藤 昌浩	DF	3	D	C	C	C	C	左	
服部 年宏	MF	6	B	D	B	B	B	左	
名波 浩	MF	7	B	C	D	C	C	左	
ドゥンガ	MF	8	A	C	B	B	B	右	CK PK FK
藤田 俊哉	MF	10	C	C	B	C	C	右	
中山 雅史	FW	9	B	C	C	D	C	右	
スキラッチ	FW	11	A	D	C	C	C	右	
勝矢 寿延	DF	26	D	D	D	B	D	右	
今野 章	MF	15	D	B	C	D	C	右	
久藤 清一	MF	20	D	D	C	E	D	右	
坂本 祐司	FW	24	C	D	C	E	C	右	
大神 友明	GK	12	B	C	C	C	C	右	



名古屋グランパスエイト

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
伊藤 裕二	GK	1	B	C	D	B	B	右	
小川 誠一	DF	2	D	C	C	B	B	右	
トーレス	DF	5	B	C	D	B	A	右	
飯島 寿久	DF	4	D	D	D	C	C	右	
大岩 剛	DF	3	D	D	C	B	B	右	
古賀 正銘	DF	14	D	D	B	C	A	右	
浅野 哲也	MF	8	C	C	D	C	A	右	
岡山 哲也	MF	21	A	C	B	D	C	右	
平野 孝	MF	17	D	D	B	D	C	左	
ストイコビッチ	FW	10	A	C	C	C	C	右	CK PK FK
小倉 隆史	FW	11	A	C	C	D	C	左	
西ヶ谷 隆之	DF	6	D	D	D	C	D	左	
望月 重良	MF	9	D	C	C	D	D	右	
喜名 哲裕	MF	12	C	C	E	C	C	右	
森山 孝行	FW	15	A	C	E	D	D	右	
河野 和正	GK	16	C	D	D	C	C	右	

京都パープルサンガ

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
森下 申一	GK	1	C	B	D	B	C	右	
カボネ	DF	3	C	C	C	B	B	右	
井原 康英	DF	5	D	D	D	D	C	右	
ルイス・カルロス	DF	4	C	C	D	B	B	左	
野口 裕司	MF	13	E	D	C	D	D	右	
大熊 祐司	MF	6	D	D	B	C	C	左	
山口 貴之	MF	15	C	D	D	D	C	右	CK
塩谷 伸介	MF	7	D	D	D	D	D	右	
ラモス 瑠偉	MF	10	D	D	B	D	E	右	FK
藤吉 信次	MF	11	B	C	C	C	C	右	
クレール	FW	9	B	C	C	C	B	左	PK
西田 吉洋	DF	2	D	C	D	D	D	右	
松橋 力蔵	MF	14	D	C	C	D	D	右	
山口 敏弘	MF	8	D	C	C	D	C	右	
永田 崇	FW	19	C	C	E	D	D	右	
堀引 実	GK	12	C	C	D	C	C	右	

ガンバ大阪

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
本並 健治	GK	12	B	C	D	A	C	左	
實好 礼忠	DF	4	E	D	C	C	C	右	
宮本 恒靖	DF	20	D	C	D	C	D	右	
バプンスキー	DF	5	D	C	D	B	B	右	
今藤 幸治	MF	8	E	D	C	C	C	右	
平岡 直起	MF	7	D	D	B	D	C	左	
ムラデノビッチ	MF	18	A	C	D	C	C	左	CK FK
クルブニ	MF	10	B	B	A	C	B	左	
森下 仁志	MF	6	D	D	B	D	D	右	
松波 正信	FW	11	B	C	C	D	D	右	PK
森岡 茂	FW	14	C	C	C	D	C	右	
海本 幸治郎	DF	19	D	D	D	C	D	右	
島田 貴裕	DF	27	D	D	C	B	D	右	
木場 昌雄	MF	15	E	C	E	D	C	右	
小島 宏美	FW	13	C	C	E	D	C	右	
岡中 勇人	GK	1	D	C	D	C	D	右	

セレッソ大阪

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
武田 治郎	GK	1	C	B	C	C	C	右	
木澤 正徳	DF	2	C	C	C	D	D	右	
稲垣 博行	DF	3	D	D	D	C	C	右	
ジャン	DF	4	D	C	D	B	B	右	
神田 勝夫	DF	6	D	C	C	C	C	左	
古賀 一成	MF	5	D	C	D	C	C	右	
米倉 誠	MF	7	D	C	D	C	C	右	
森島 寛晃	MF	8	D	B	B	B	A	右	
マノエル	MF	10	C	C	B	D	C	右	CK FK
西澤 明訓	FW	9	C	C	D	D	C	右	
高 正云	FW	11	C	A	D	B	B	右	PK
川前 力也	DF	13	D	D	D	B	C	右	
村田 一弘	DF	14	D	D	C	B	C	右	
皆本 勝弘	MF	15	D	C	E	D	B	右	
横山 貴之	FW	12	D	C	E	D	C	右	
武田 亘弘	GK	21	C	C	D	C	D	右	

ヴィッセル神戸

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
石末 龍治	GK	1	C	B	D	C	B	右	
幸田 将和	DF	15	D	C	D	C	C	右	
吉村 寿洋	DF	26	D	D	D	C	D	右	
貴哉	DF	3	B	C	D	B	B	右	
和田 昌裕	DF	7	D	D	D	C	B	右	
東 博樹	MF	4	D	C	D	D	C	右	
内藤 潤	MF	23	D	D	E	D	D	右	
ビッケル	MF	10	B	D	B	C	B	右	CK
ラウドルupp	MF	5	C	C	B	C	B	右	FK
永島 昭浩	FW	13	B	C	C	B	C	右	
ジアード	FW	9	A	C	C	B	C	右	PK
森 直樹	DF	19	D	C	D	C	C	右	
江川 重光	MF	6	D	D	E	D	D	右	
神野 卓哉	FW	11	D	C	C	D	D	右	
塚野 真樹	FW	22	D	C	C	D	D	右	
兼本 正光	GK	16	C	C	B	C	C	右	

サンフレッチェ広島

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
前川 和也	GK	1	B	B	D	B	B	右	
ボボヴィッチ	DF	2	C	C	C	B	B	右	
柳本 哲成	DF	3	B	A	B	B	A	右	
上村 健一	DF	19	D	D	D	A	C	右	
路木 龍次	MF	17	B	C	C	B	C	右	
小島 光順	MF	6	E	D	B	D	D	右	
吉田 康弘	MF	8	D	C	D	D	D	右	
森保 一	MF	7	D	C	B	D	C	右	FK
藤 延潤	FW	14	B	B	C	C	B	右	CK
高木 琢也	FW	18	A	D	C	B	C	右	PK
アーノルド	FW	9	B	C	C	B	D	右	
伊藤 哲也	DF	5	D	D	D	C	C	右	
安部 雄大	MF	15	D	C	C	D	C	右	
桑原 裕義	MF	4	D	C	E	D	D	右	
笛 真人	FW	11	D	C	E	D	C	右	
下田 崇	GK	16	B	C	D	C	C	右	

アビスパ福岡

選手名	ポ	NO.	キ	ス	テ	バ	体	足	KS
塚本 秀樹	GK	1	B	B	D	B	C	右	
森 秀昭	DF	2	D	C	D	C	C	右	
バスケス	DF	3	C	B	A	A	A	右	FK
岩井 厚裕	DF	4	D	C	D	D	D	右	
都並 敏史	MF	5	D	C	C	C	D	左	
中込 正行	MF	6	D	D	B	C	D	右	
梅山 修	MF	7	D	D	D	C	D	右	
石丸 清隆	MF	8	D	C	B	E	D	右	CK
リエップ	MF	10	C	C	B	B	B	右	PK
永井 篤志	MF	11	C	D	C	D	D	右	
山下 芳輝	FW	9	B	D	C	D	C	右	
辛島 啓珠	DF	12	D	D	D	D	C	右	
中田 一三	MF	13	E	C	C	C	D	右	
秋葉 忠宏	MF	15	B	C	C	C	B	右	
上野 優作	FW	20	C	C	E	D	D	右	
佐野 友昭	GK	16	C	C	C	C	C	右	

優駿クラシックロード

●ビクター インタラクティブ ソフトウェア/ビクターソフト●発売中●5,800円●競馬シミュレーション●1~4人プレイ●全年齢推奨

最強馬生産のための 「優駿クラシックロード」概説



生産は?

今回の講義は生産がメイン。最強馬生産の核となる「ニックス」のやさしい解説から、優秀な繁殖牝馬のデータまでを紹介する。

調教は?

今回は調教については扱わない。このゲームの調教では、馬の能力を上げることよりも、調子を維持することを重視した方がいい。



圧倒的な情報量を誇る本格的な競馬SLG「優駿クラシックロード」。初めてプレイすると、なかなか強い馬を作れず、とまどうことも多い本作。そこで今回は、最重要ポイントである「生産」に的を絞って、理論の解説から実践的な情報までをフォローする。参考にしてほしい。

イントロダクション

最強馬生産の心構え

まず、最初に強調しておきたいのは「100%確実に強い馬を作る方法はない」ということ。強い馬ができるかどうかは偶然によるところが大きく、正しい攻略法は存在しないのだ。そのため、今回の記事は「攻略」ではなく、ゲームの基本的な仕組みを説明する「講義」というスタイルで進めていく。

ただ、馬の能力はランダムで決

まるものの、強い馬ができる確率を上げる方法は、当然存在する。それが、これから説明する「ニックス」と「インブリード」という配合理論なのだ。

また、今回は調教やレースについては解説しない。馬の能力は先天的な才能で決まるので、調教にはあまり神経質になる必要はないだろう。別の機会で扱いたい。

POINT

- 確実に最強馬を作る方法は存在しない。
- 重要なのは生産。才能がすべてを決める。

第1講 ◆ ニックス・インブリードの基礎知識

馬の能力は血統で決まる。ここでは重要な血統理論であるニックスとインブリードについて解説する。

このゲームにおけるニックスの概念

「ニックス」とは、要するに馬同士の「相性」のことだ。なぜかはわからないが、不思議と優秀な馬が生まれることが多い掛け合わせを「ニックス配合」と呼ぶ。まあ、科学的な根拠はないのだが、競走馬の品種改良の経験から生み出された法則のようなものだ。「ニックス」の概念は、ほかの競馬シミュレーションでも使われているが、このゲームの場合はちょっとユニークな理論が取り入れられている。それは、血統表のなかに「ニックス」の組み合わせが多ければ多いほど、産駒の能力が上がる可能性が高まるというものだ。つまり、1頭の血統に複数の「ニックス」が存在できるということになる。

右の血統表のなかで青字で書かれている「ニックス」の組み合わせが「ニックス」だ。父の母の父と母の母の父の組み合わせも「ニックス」になる。父の母の父と母の母の父の組み合わせも「ニックス」になる。

(父) リアルシャダイ	(父の父) ロベルト	ヘイルトゥリーズン ブラマリア
	(父の母) デザートヴィクソン	インリアルティ デザートトライアル
(母) ダイナアクトレス	(母の父) ノーザンテスト	ノーザンダンサー レディヴィクトリア
	(母の母) モデルスポーツ	モデルフル マジックゴディス

インブリード(近親交配)の効用

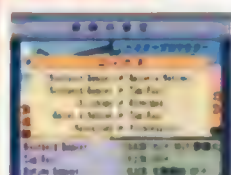
「インブリード」とは「近親交配」のこと。共通の祖先を持つ馬同士を掛け合わせることで、その祖先の血を強調し、優性遺伝を引き出すという理論だ。まあ、くわしいことはよくわからないが、「父方のおじいちゃん」と「母方のおじいちゃん」が同じ人だったら、おじいちゃん似になる確率は倍になる。ぐら

いのものだと考えて大丈夫だろう。ただ、そのおじいちゃんの良いところが遺伝すればいいが、悪いところも似ることも、もちろんある。馬で言えば、気性難などが遺伝してしまう可能性もあるということだ。また、「インブリード」には産駒の体質を弱くするというデメリットが出ることも多い。

父方にも母方にもノーザンダンサーの名が見える。つまりこの馬は、ノーザンダンサーのインブリード(クロス)を1本持っている。わけた血統表のどこかに共通の祖先がくれば、インブリードの効果が出てくる。

(父) マルゼンスキー	(父の父) ニジンスキー	ノーザンダンサー フレイミングページ
	(父の母) シル	バックバザー クイル
(母) ダイナフェアリー	(母の父) ノーザンテスト	ノーザンダンサー レディヴィクトリア
	(母の母) ファンシーダイナ	シーホーク ファンシミン

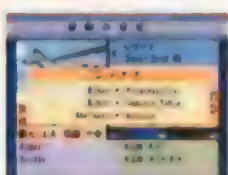
CHECK! ニックスは多いほどよい



まあ、何はともあれデメリットはないんだから、ニックスが多いに越したことはないだろう。探せばいい。

ニックスは1頭に最高10本まで入れることができる。ニックスには強い馬ができる確率が高まるという効果だけで、デメリットはない。だから、ニックスは多いほど良いのだ。いかにニックスの本数を増やすかが勝負になるだろう。

CHECK! ニックスがインブリードが



まあ、とにかくニックスは多いほうがいい。後はリスクを承知でインブリードを入れるかどうか……。

配合を決める時に、ニックスとインブリードのどちらを重視すべきか。これは好みもあるし、はっきりとしたことは言えない。開発スタッフの話では「多数のニックスと1本のインブリードがある血統がベスト」らしいけど……。

CHECK! インブリードのデメリット



つまり、インブリードが増えれば増えるほど、リスクが大きくなり、成功確率も高くなるってこと。

インブリードには本数が増えるほど能力が高い馬が生まれる(期待値が上がる)という効果がある。そのかわり、本数が増えるほど効果が出る確率も下がる。また、本数が増えるほど脚元が弱い馬が生まれやすくなるというデメリットもある。

第2講 ◆ ニックス配合の実践 ~使いやすい4つのニックス~

編集部で発見したニックス配合のうち、使用頻度の高い4例を紹介。ニックスの表示方法も紹介する。

Northern Dancer×Hail to Reason



ノーザンダンサー系の北馬に、サンデーサイレンスやブライアンスタイン、リアルシャダイなどを配合すると簡単に作れるニックス。とにかく、ヘイルトゥリーズン系の種牡馬を見つけたら、このニックスを試してみよう。使用頻度も高いはずだから、おぼえておくといいぞ。

Northern Dancer×Raise a Native



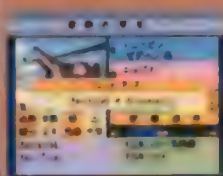
これもノーザンダンサー系のニックス。今度はヘクタープロテクターなど、レイズアネイティブ系の種牡馬と配合させてみよう。基本的にノーザンダンサーからのニックスはとて多いので、配合にこまったらとりあえずはノーザンダンサー系との配合を考えてみるといいかも。

Northern Dancer×テスコボーイ



ノーザンダンサー系の北馬に、テスコボーイやその母馬であるトウショウボーイなどを配合すると作れる。また、逆にテスコボーイ系北馬にノーザンダンサーなどを配合してもいい。ノーザンダンサーもテスコボーイも産駒は非常に多いので、このニックスも使用頻度が高いだろう。

Nasrullah×Princequille



わりと偶然でできてしまいそうなニックス。ナスルラの血を引く馬はいくらでもいるから、これにプリンスキノの血を持つ馬を配合すればOKだ。ただ、狙って作るような配合ではなく、たまたまできていることが多い。こういう配合を使ってニックスの本数を増やしていくとよい。

ニックス・インブリードを表示する方法

以前も紹介したが、これを知らないといかなり損をするので、もう一度紹介しておく。画面に「Z血統」という文字が表示されている時に、Yボタンを押すと、その馬の血統に含まれているニックスがすべて表示されるのだ。同様に「Z血統」の画面でXボタンを押すと、インブリードが最大8本まで表示される。

POINT
●「Z血統」と表示されている画面でXニックス、Yインブリード

第3講 ◆ 優秀な繁殖牝馬のデータ ~各年度ごとに~

ここでは能力の高い繁殖牝馬のデータを紹介する。年度ごとに上位8頭の能力値を4段階で評価した。

馬名	短	長	重	気	ダ
メジロオーロラ	D	A	B	A	C
エイティトウショウ	B	C	D	B	B
チョダマサコ	A	C	C	C	C
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
シンティレイト	B	B	A	D	D
アグネスレディ	B	B	A	A	B
シャダイフライト	B	C	C	A	C
ニホンピロエパート	B	C	A	A	A
メジロオーロラ	D	A	B	A	C
エイティトウショウ	B	C	D	B	B
ロンググレイス	C	B	C	B	C
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
チョダマサコ	A	C	C	C	C
ニホンピロエパート	B	C	A	A	A
エイブルラン	D	B	A	C	C
シャダイフライト	B	C	C	A	C
パワフルレディ	B	B	D	A	D
チョダマサコ	A	C	C	B	C
ロンググレイス	C	B	C	B	C
エイティトウショウ	B	C	D	B	B

馬名	短	長	重	気	ダ
トウカイナチュラル	B	C	B	B	C
ニホンピロエパート	B	C	A	A	A
シャダイフライト	B	C	C	A	C
シンティレイト	B	B	A	D	D
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
ロンググレイス	C	B	C	B	C
パワフルレディ	B	B	D	A	D
チョダマサコ	A	C	C	C	C
エイティトウショウ	B	C	D	B	B
メジロオーロラ	D	A	B	A	C
シンティレイト	B	A	A	D	D
シャダイフライト	B	C	C	A	C
トウカイナチュラル	B	C	B	B	C
サクラクレアー	B	B	B	A	C
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
パワフルレディ	B	B	D	A	D
チョダマサコ	A	C	C	C	C
メジロオーロラ	D	A	B	A	C
ロンググレイス	C	B	C	B	C
エイティトウショウ	B	C	D	B	B

馬名	短	長	重	気	ダ
メジロオーロラ	D	A	B	A	C
チョダマサコ	A	C	C	C	C
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
シンティレイト	B	A	A	D	D
アグネスレディ	B	B	B	A	B
ダイアナソロン	A	D	C	A	C
ニホンピロエパート	B	C	A	A	A
ダイナカル	B	A	B	C	B
ダイナアクトレス	B	C	C	A	C
サクラクレアー	B	B	B	A	C
フリーズザシークレット	B	B	B	A	C
トウカイナチュラル	B	C	B	B	C
マックスビューティ	B	C	C	C	C
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
デュブリシト	A	D	B	A	A
アンティックヴァリュ	B	B	C	A	B
パシフィカス	C	A	C	B	D
パワフルレディ	B	B	D	A	D
マックスビューティ	B	C	C	B	C
メジロオーロラ	D	A	B	A	C

馬名	短	長	重	気	ダ
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
エイティトウショウ	B	C	D	B	B
エイブルラン	C	B	A	C	C
タイシンリリ	A	C	A	B	B
パシフィカス	C	A	C	C	C
ダイナアクトレス	B	C	C	A	C
サクラクレアー	B	B	B	A	C
トウカイナチュラル	B	C	B	B	C
マックスビューティ	B	C	C	B	C
タイシンリリ	A	C	A	B	B
ハギノトップレディ	A	D	D	C	C
ニホンピロエパート	B	C	A	A	A

〈このデータ表の見方〉

データはAからDへの4段階評価。短=短距離、長=長距離、重=重馬、気=気性、ダ=データ、でそれぞれの適性の度合いを示す。気=気性。で評価が高いほど、おとなしい気性であることを示す。なお、このデータは編集部で調査したものであり、実際の数値とは異なる場合がある（実際はもっと細かいパラメータになっているはず）。まあ、だいたいの目安だと思ってほしい。

補講 ◆ マニュアルにない情報

●自動的に進行してくれる

「翌週」のアイコンの上でX+Yボタンを押すと、追い切りやレースなどがある週まで勝手に進めてくれる。なおメッセージなどでボタンを押したり、馬が故障したりすると止まる。

●馬房をショートカットできる

馬房でLまたはRボタンを押すと、隣の馬房に移動できる。また、美浦または栗東の自厩舎で、遠征中の馬にカーソルをあわせ決定すると、そ

の馬の遠征先まで移動できる。

●繁殖馬を名前順に並び替える種牡馬、繁殖牝馬の一覧表でYボタンを押すと「価格順」から「名前順」へと並び替えてくれる。もう一度Yボタンを押すと元に戻る。

●パドックでの操作

パドックでZボタンを押すと、ユーザーが所有する馬が、実在の馬のところまでスキップする。また、X+Yボタンで1番の馬のところに戻る。

ここではマニュアルに載っていない隠しコマンドなどを紹介する。

●CRバトルスーパーホースモード

本体かカートリッジのなかに、スーパーホースモードができるセーブデータがあれば、CRバトル、CRバトルロイヤルで「CRバトルスーパーホースモード」をプレイできる。

●スーパーホースモード

通常のモードで有馬記念を勝つと、スーパーホースモードがプレイできるようになる。さらに、スーパーホースモードで有馬記念を勝つと……。

特別講師のアドバイス

種牡馬はあまり価格にとらわれず、親馬と相性の良い馬を選び合わせるのがコツ。インブリードは効果的なものも、ニックスは多いほうが良い。ニックスのバリエーションを増やしておいて、5代血統図あたりをつけましょう。なお現在、開発チームでは最大3本のニックスを持つ配合が確認されています。(株)プログレス 斎藤 敏氏より





WORMS

●アイマックス●発売中●5,800円●シミュレーション●1~4人対戦プレイ●全年齢推奨

一寸のワームにも五分の魂! 敵を全滅させるのだ!!

「WORMS」は、最大4人までの同時プレイが可能な、アクションの要素を持ったシミュレーションゲーム。プレイヤーは4匹のワームたちを交互に操作して、移動しながら相手に攻撃を与えること

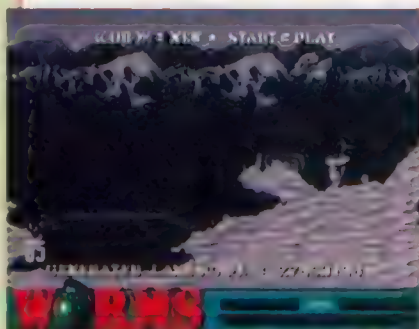
ができる。小さな身体に似合わない強力な火器や、ユニークな道具を駆使しながら、頭脳プレイで相手のワームたちを画面から一掃しよう。地形の他に、風向きの要素もある本格派SLGなのだ。

これが
主人公!?



ワームたちの世界は、このように、小さな身体に似合わない強力な火器や、ユニークな道具を駆使しながら、頭脳プレイで相手のワームたちを画面から一掃しよう。地形の他に、風向きの要素もある本格派SLGなのだ。

① チームを選び、マップを作れ!



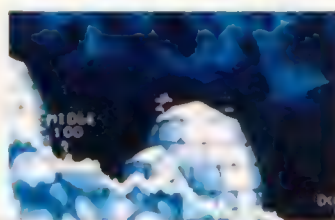
ワームたちの世界は、このように、小さな身体に似合わない強力な火器や、ユニークな道具を駆使しながら、頭脳プレイで相手のワームたちを画面から一掃しよう。地形の他に、風向きの要素もある本格派SLGなのだ。

ゲームをプレイする前に、まずチームエントリーのモードに入る必要がある。COMか人間か最低2チーム選択しないとゲームは始まらない。あらかじめ登録されたチームを選ぶのもいいが、4匹のワームの名前を登録して自分だけのチームを作ろう。感情移入できて、面白さが倍増するぞ。チームを選んだら、マップジェネレーターで戦闘フィールドを作成しよう。数字とアルファベットの組み合わせで、さまざまな地形を生み出すことができるのだ。

② 地雷&爆破の巻き込みに注意!

ワームたちはそれぞれヒットポイントを持っている。相手の攻撃を受けてその値がゼロになると死んでしまう。その他にも地雷を踏んづけたり、自分の撃った弾の爆破に巻き込

まれても体力が大きく奪われるので注意しよう。地雷を避けるにはレポートする方法もあるが、ショットガンで破壊したり、地下を掘り進んで迂回するなどして切り抜けよう。



ワームたちの世界は、このように、小さな身体に似合わない強力な火器や、ユニークな道具を駆使しながら、頭脳プレイで相手のワームたちを画面から一掃しよう。地形の他に、風向きの要素もある本格派SLGなのだ。

③ 多彩な武器の中から最適なものを!

ワームたちのメインの武器は、バズーカと手榴弾だ。バズーカは風による影響を受けるし、手榴弾は思ったところに落とすのがなかなか難しいぞ。ホーミングミサイルやエアーストライクは、弾数が限られている

ので有効に使おう。ゲーム中時々降下してくる箱は武器収納箱だ。高性能の武器が補充できるだけでなく、収納箱でしか入手できない武器もあるのだ。他にもレポートしたり、穴を掘ったりする武器もあるぞ。

武器その①

武器の選択を選ぶと、まずこの一覧が表示される。左端がバズーカで、ミサイル、手榴弾、クラスター爆弾、ショットガン、マシンガンなど、良く使われる武器が並んでいる。ダイナマイトや地雷、エアーストライクやレポートもこの画面で選べる。

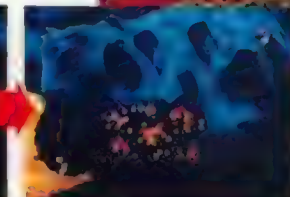
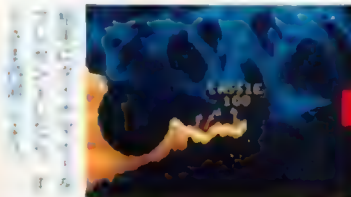
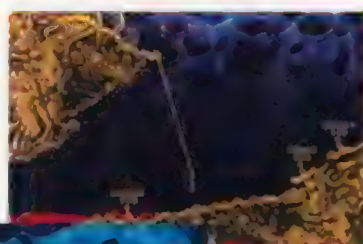


武器その②

武器の選択の最初の画面をキャンセルすると、この一覧が表示される。左端からプロトーチ、ドリル、ニンジャロープ、ハンジー、ガーダー、カミカゼ、突きた、右端は順番をパスするものと、降伏するコマンドだ。降伏コマンドは、できれば使わないでほしいね。

④ 作戦を練って対戦プレイを楽しめ!

対人プレイは盛り上がること必至なので、ぜひぜひ友達を誘ってプレイしたい。相手の行動がまる見えなので、さすがに隠密行動は取れないが、相手の作戦の裏をかくたり、攻撃を無効化するなど、スリリングな駆け引きが楽しめるのだ。

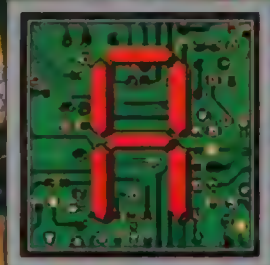


ワームたちの世界は、このように、小さな身体に似合わない強力な火器や、ユニークな道具を駆使しながら、頭脳プレイで相手のワームたちを画面から一掃しよう。地形の他に、風向きの要素もある本格派SLGなのだ。



ワームたちの世界は、このように、小さな身体に似合わない強力な火器や、ユニークな道具を駆使しながら、頭脳プレイで相手のワームたちを画面から一掃しよう。地形の他に、風向きの要素もある本格派SLGなのだ。

ワームたちの世界は、このように、小さな身体に似合わない強力な火器や、ユニークな道具を駆使しながら、頭脳プレイで相手のワームたちを画面から一掃しよう。地形の他に、風向きの要素もある本格派SLGなのだ。



アラウンドザデジアナワールド

round the DIGIANA world

マルチメディア通信

大谷和利

MacWORLD Expo リポート前編

2月19日から22日まで、幕張メッセでMacintoshユーザーのための一大イベント「MacWORLD Expo」が開催された。僕の本業であるMac業界のお祭りをこのコーナーでも2回に分けて紹介しよう。今回は、全体の印象から……。



PROFILE

テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを通勤通所で活用中。近著、訳書などに「税入門マッギンツ」(ソフトバンク刊)、「Tokyo Mac Night」(空想メインターネット) (共にBNN刊)、「マウスの球」(アスキー刊)など。花岡山通信(http://www.peachpress.co.jp/hambusaya/ma/)も見てね。

隔週連載
Vol.3

近未来のコンピュータがそこに

今年のMacWORLD Expo in Tokyoには、のべ18万人以上の人々が来場して過去最高の規模となった。このイベントは、世界初のMacintoshの専門誌として1984年に創刊されたMacWORLD誌が音頭をとり、さまざまなソフトハウスや周辺機器メーカーを巻き込んで開催しているものだ。アメリカ本国では年2回冬と夏に開かれているほか、世界各国で少しずつ時期をずらして行われるMacユーザーのお祭りである。

今回のExpoに限らず、来場者がこの種のイベントに期待するのは、これからの技術や製品がどうなっていくのかということだろう。ここ数年、Macintoshの開発元のApple社は幕張で本体絡みの新製品発表をすることはなかったが、今年は満を持したようにハイエンドのタワーモデル、ミドルレンジのデスクトップマシン、ノート型のPowerBook (世界最高速の240MHz)、そしてデジタルカメラと一気に4ジャンルにニューモデルを投入してきた。

なかでも注目、今回は本邦初公開となった創立20周年記念Macの「Spartacus (スパルタカス)」だ。まるで高級オーディオのようなシャンパンゴールドに輝く薄型の筐体を持ち、スピーカーはあのBose社が開発を担当。本体左右のステレオユニットのほかに机の下にセットするサブウーハーも付いている。世界限定1万台で価格も約100万円と言われる点が残念だが、コンピュータが日常に溶け込み、インテリアの一部となっていく、そんな近未来像を予感させるマシンである。

Newton、Pippin系のユニークなマシンたち

「Newton」と呼ばれる携帯情報ツール用の技術に応用した新製品にも注目すべきものがあった。幼稚園から小・中学校レベルの教育市場をターゲットに

開発された「eMate 300」はシャコ貝(あるいはハンドバック)のようなユニークなデザインに、半透明のクリーンという個性的な情報機器だ。

ボディの厚みは通常の2倍あり、子供達が乱暴に扱っても大丈夫だし、記憶装置もPCカードを使っているの、可動部がなく壊れにくい。キーボードとペンのどちらでも操作でき、背面のネジ穴を利用してカメラの三脚に取り付けられ、机のない屋外でも使える。一度充電すると、24時間以上連続稼働が可能なので、普通に使用している分にはまず電池切れの心配はない。

今のところ英語版のみで、日本市場への正式導入の予定がないのは残念だが、やはり今後の携帯型コンピュータの在り方を示す製品と言える。

一方でセガとの合併が予定されているバンダイの子会社「バンダイエンターテイメント」のマルチメディアプレーヤー「Pippin Atmark」も、おおかた

の予想を裏切って(?) 開発中の次世代機やゲームセンター向けの情報端末などを大々的に展示していた。

ユニークなのは、Pippinベースの「放課後ミルミル」という名のマシンで、これは放課後倶楽部という端末で作られたインターネットのホームページをさまざまな場所から見るためのものだ。

このほかにもPippinは自動車のスバルのショールームテモや、メガネのHOYAの販売支援システム、化粧品のコージーの店頭プレゼンテーションシステムなどに利用されており、最近では個人よりも法人・企業ユーザーに注目されているところがある。場合によってはセガとの合併後も、Pippinを企業向けに強化してサターンとの棲み分けを図っていく予定なのかもしれない。

ゲームもインターネット対戦+カスタマイズの時代

コンピュータゲームは、処理速度な

どの点で専用機にかなわないところがあるが、逆にコンピュータならではの利点を生かした製品もいくつか展示されていた。

例えばキットビークの「Racing Days R」はDaytona USA風の3Dレーシングゲームだが、ネットワーク機能により同時に8台までの対戦が可能であるほか、インターネット上のサーバーを利用して対戦や休憩時のチャット(文字による対戦相手との会話)、タイムアタックなどができるようになっている。またセッティングも、バーチャルな空間として作られたカラーズでパーツ選択をしながら行える。

さらにオーナー心をくすぐるのは、自分でデザインしたテクスチャやカラーリングをマッピングした車を走らせることで、まさにスロットレーシング(わかるかな)の感覚である。

というわけで、今回はデジカメ事情などをもう少し掘り下げてみたい



Apple社創立20周年を記念して発表された特別限定モデル「Spartacus」は薄型板状の筐体にシャンパンゴールドの金色という斬新なデザイン。キーボードは一部筆張りとなっている。



セガと合併予定のバンダイブースには、Pippinベースの街角放課後ミルミル(放課後倶楽部というホームページ作成マシンで作られたページを含む情報の検索をインターネット上で行う装置)などが展示されていた。



「サクラ大戦」特集の真実はここにある!?

レッドカンパニー西の市通り!!

A JACK-OF-ALL TRADES RED COMPANY

今回の特集には、実はウラモードがあった。ここでは取材陣の本音を暴露// 聞け/これが真実だ。

ここから言える特集取材転末記

2月末日、朝10時に我々取材陣は上野の丸井前で集合……するはずだった。みんな夜型の生活をしているせいか、相変わらず集まりが悪い……。千葉ちゃんなど遅れてきているにも関わらず、

タバコを吹かして余裕の登場だ。そして、カット君こと久保氏の運転する車で悪ノリお祭り軍団レッドの参上。とりあえず、駐車場に車を預け、不忍池から取材を開始した。



不忍池編

水鳥が餌をついばむ不忍池にやってきた我々は、カメラマンの田中さんに指示を与え、写真を撮ってもらっている間、ソフトクリームを食べてくつろいでいた。田中さん、ご苦労様でした。

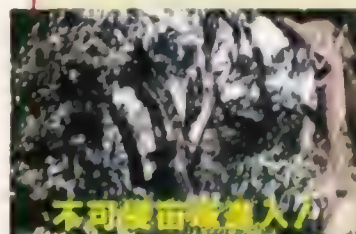


上野編

さくらたちか花見をしていた桜の木を探そう、ということではいいが、桜はまだ咲いていなかった。じゃあ、林を撮りましょうということで林の中に入ってしまった一行は、あるものを目の当たりにしてダッシュで逃げた。そこで見たものは、



先住している人たち。あと印象的だったのは、鳩に襲われて逃げ惑う老人と子供の姿。みんなで大笑いしていたぞ。



東京タワー編

上野〜九段下〜銀座と周り、東京タワーに着いた一行。すでに体力は失われつつあり、歩くのもおっくうな状態。とりあえずタワー内の食堂に入り、しばし休憩を取ることに。写真はその時の1カットである。みんな暴れる体力もないのが見て取れるだろう。

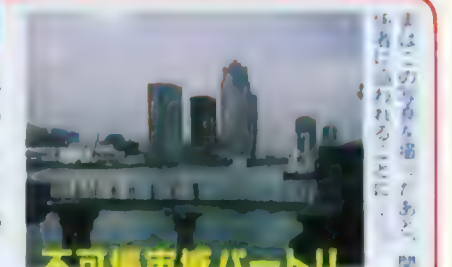


すでにだれだれの面々



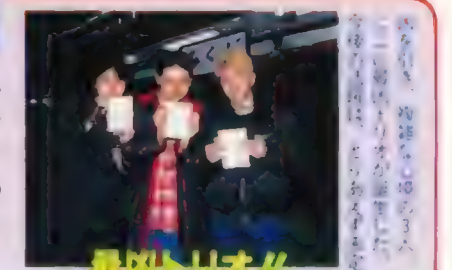
築地編

なかなかイメージどおりの場所が見つからなかった築地。一行は魚市場の対岸側に行き、ついにベストポジションを発見! しかし、そこは立ち入り禁止だった。それに腹することなく侵入する田中氏にプロ根性を見た。



浅草編

仲見世を焼き立てのせんべいを食べて歩き、本堂前のおみくじを引いた千葉ちゃん、久保氏、越後屋の3人。なんと3人とも「凶」という、持ち前の運の強さ? を発揮。すぐさま縁切りに走る3人の姿がまぶしかった……。



★特集に参加していただいたレッドスタッフよりメッセージ★

金子 良馬氏

いやあ、最初は軽い気持ちで行ったんだけど、現実と過去のギャップに冷や汗ダラダラ。森田おめー、先に帰ってんじゃねーよ! (笑)。

森田直樹氏

え? 取材? やってらんねーっすよ。とりあえず上野公園に行って鳩に餌をやったら、あとは絵はがきでごまかしましようよ、千葉ちゃん。

奥村 圭作氏

これはこれは森田様、絵はがきなどとてもない! そのお金で今日はバーンとやりますよ。早速あんな所にアイスクリーム屋が! おお! あちらには煎餅屋が! ……おーい、千葉ちゃん領収書だよ。

久保 亨氏

何だかとはバスツアーみたいなこの取材。運転手の私は満足気分。金曜の朝の一行を乗せ、走り回った東京中。日も暮れたころ、最後の浅草寺で引いたおみくじ、「凶」……終わりがあれば全てよし。

千葉ちゃん

いや〜偉れた。やっぱ1日で取材するってのが無理だったわ。あと、頼むから隣のタクシーに乗る時、3人そろって「冗費、お勤めご苦労様でした」っていうのやめろ。運転手が困っちゃったんだぜ。

The Future Is Now

SNKホームページ★http://www.neogeo.co.jp/

SNK WORLD '97



MAKER'S
COMMENT

FROM 梅本

皆さん、SNKライブツアーには来てくれたかな？
大阪・東京会場と、たくさんの方々に来ていた
いて、ホントにありがとうございました。仙台、

福岡、名古屋と続きますので、まだの人は来てね。
サムライRPGの発売日については本当にゴメンナ
サイ。正式発表までもう少し待っててください!!

SNKファンの心得 その3 総合試験!!

今回の心得は総合試験。持ち込み参照何
でもアリで、解答は「解答受付」係まで
(3月25日必着)。解答およびQ20は誌上
で発表するので、みんなヨロシク!

- [Q1] 「SNK」を日本語に直すと?
- [Q2] Q1の名称から「SNK」という社名に変更された年は?
- [Q3] 王女アテナはどこ国の姫君?
- [Q4] 初代サムスピのナコルルの勝ち台詞を1つ挙げよ。
- [Q5] SNKの基板「MVS」の正式名称は?
- [Q6] 「ASOはシューティングゲーム」YesかNoか。
- [Q7] 餓狼伝説は「FATAL FURY」。では、龍虎の拳の英語名は?
- [Q8] ネオジオワールドの最寄り駅は?
- [Q9] KOF96で「→↓↘」コマンドを持っているのは何人?
- [Q10] 「龍虎の拳」、NEOGEO ROMのメガ数は?
- [Q11] 「ようかどうくこのしょう」をすべて漢字に直すと?
- [Q12] 「鳳凰脚・考古学・棒」から連想される人物名は?
- [Q13] 「NEOGEO DJステーション」のドラマで、庵の役柄は?
- [Q14] 「クリキントン」は誰のステージ曲?
- [Q15] 龍虎外伝でロバート使用時、リョウは何面に登場する?
- [Q16] 「ギースハワード」を漢字で書くと?
- [Q17] RALFの階級を英語にすると?
- [Q18] 3月28日、サターン版が発売されるSNKソフトは?
- [Q19] AOUショーで発表されたSNK次世代機種の名は?
- [Q20] 今までで最も思い入れの深いSNKソフトは?

(文章は60字以内、イラストでも可)

各5点・100点満点

待望のNewリリース!!

REALBOUT 餓狼伝説SPECIAL
～アレンジサウンドTRAX～



初回特典
特製CTインデックス

RB餓狼スベのアレンジCDが出たぞ!
テリーのリアルンジ曲「クリといつま
でも」の他、舞ちゃんやブルー・マリー
の歌も入ったベスト盤(¥2,500)。君
はこのサウンドをもう聞いた?

ネオジオふりくす楽しいの間

今回は誕生日、ということでテ
リー特集。昨年いただいた中か
らの復活ハガキもあるよん。

徳島県/ネオジーさん

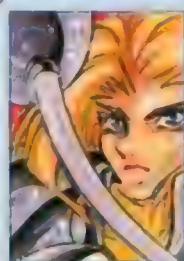
テリーの視線の先には何
が見えてるんだろう。雲
間気イイので復活ハガキ。



茨城県/東雲さん
今まで観る機会が
なくてゴメンネ。真
面目な表情の兄ちゃ
んが格好イイ!

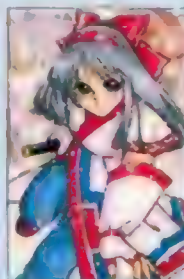
Happy
Birthday!!

東京都/饅頭双六さん
今月投稿遅一のテリーのイ
ラスト。今度も楽しみにし
てね!



北海道/安藤なつさん

雪も解けちゃいそうな、生
き生きしたナコ。テリーも
今度ヨロシク描いてね!



静岡県/アッキーさん
力強く、そして美しく。
シャルロットの魅力はそ
こだよ。

サムスピの章

SNK WORLD伝言板

テーマイラスト「春」と「武士烈」
はまだ募集中。通常イラストも万
年募集中。投稿ハガキ少なくて寂
しいので、どうか送ってやってく
ださい。下記あて先までよろしく。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋福崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部内

[SNK WORLD '97]係
まで

BIRTHDAY & SNK

- 3月 3日 ヒック・ヘア
- 6日 柳生十兵衛
- 14日 麻宮アテナ
- 15日 テリー・ボガード
- 24日 ジャック・ターナー
- 25日 不知火幻庵
ヘビィ・D!
八神庵
- 29日 東丈
藤堂香澄

今号のK.O.I.

東京都/Kissyunさん
ハカキ仕分け中につきい! の声が上が
った力作「真島」十兵衛のパワーが飛
び出しそう。ちなみに十兵衛も今月が誕
生日だよん。おめでとーさんでス!



—多種目戦INネオジオワールド—

ROUND2 ウルトラ電流イライラ棒

最後の直線で惜しくもタイムアップしたまき

全然自信なかったのに2位になって満足でもホーリングがダメでして あびーただでさえ偏食家味のKOFであのキッラ態度には大泣き(笑) あびー(泣音)

人間万事も運命をとらなければダメです(笑)はちゃんはとて実用はちゃんとしてくれるからやりたいです

デ・ラ・ゲームウェア

DJ.NAMo(26)

後派で鳴らしたダブルJツゲ氏(青山MIX月曜担当)も、今では生まれて間もない愛娘の写真を知り合いに見せまくる毎日。この調子だと暑中見舞いにも写真が付きそうです。パパになると、人はこうも変わるもんなんですねー。

GW4号発売を記念して 「G」の字についてちよいと考えてみる その昔、ゲームはいかがわしかった

今や映画に迫ろうかという勢いでエンターテインメントぶりを進化させ続けるコンピューター・ゲーム。しかしその黎明期は、カオスに満ちたアングラ・ワールドだったのだ。

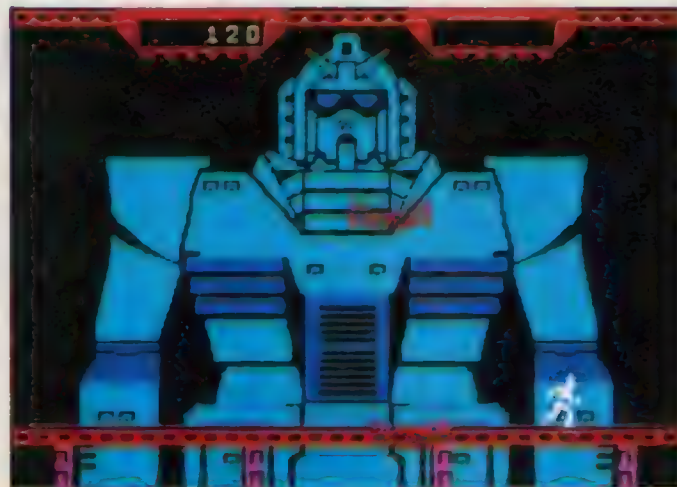
サターンに限らず、いろんなゲーム機でたまに発売される“アーケードクラシックもの”。少年時代にこれらのオリジナルを「今一番アツいゲーム」としてプレイした世代にとっては、懐かしさとともに当時の自分の様子が思い出される嬉し恥ずかしアイテムですが、そうでない人にとっては「古臭い」一言で片づけられてもおかしくない代物です。中には、その歴史的価値を無理矢理重んじようとして、顔を引きつらせながら「結構遊べますよ」などと言うオマセさんもいるでしょうが、痩せ我慢は体に良くないのでやめておきましょう。

こう言い切ってしまうと大に反感を買いそうですが、昔のゲー

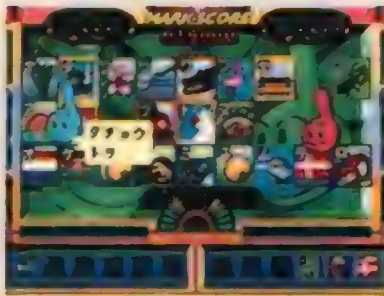
ムは「いかがわしさの塊」なんです。肯定的あるいは否定的な先入観を極力排して、いま目の前で動いている「それ」をジックリと観察してみればわかると思います。数少ないドットと色とアニメーションパターンで構成されているにもかかわらず、やけに張り切って動き回るキャラクター達。チープな音質とそれに妙にマッチしたメロディのBGM。プレイヤーの遊び心を刺激するつもりが、逆に沈痛な空気を作ってしまうブレイクタイム・デモ。そして、怪しい敵の軌道と不自然な操作性……。それらのほとんどはハード性能やプログラム技術の制約からくるもので、いわば作り手の意思の範疇を超えている部分によって引き起

されるものです。あらゆる環境が整備され、ハード自体の表現の幅が広がった現在でこそ、「いかがわしさ」はゲームデザインの選択肢に過ぎませんが、当時はどんな作品にもソレがつきまとっていた、言わば、ゲームの証みたいなものだったんです(ゲームからいかがわしさが排除されていった過程については、また別の機会にでも)。

ここで過去の技術的未熟さのをバカにする気もなければ、「昔に帰れ!」と力説するつもりもありません。ただそういった古典的要素をタランティーノ映画だとかガイナックスアニメのようにうま〜く取り込んだ現在形のゲームが出たら面白いだろうなど、あらし世代としては思うわけです。



GWの
ゲームの
明日を予言する?

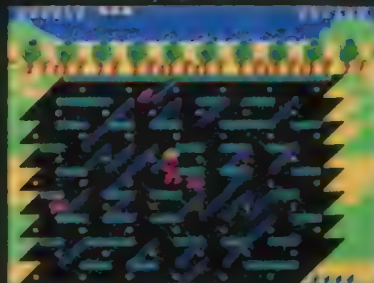


インターネットで見つけた いかがわしいゲーム達

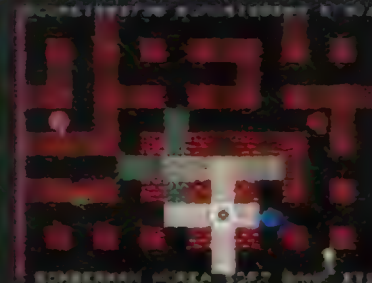
1983年にマイクロソフト社とアスキーが共同開発した8ビットパソコン“MSX”の初期のゲームには珍作が目白押し! ここでその一部を紹介します。実際にプレイしたい人はインターネットで探そう。



「KUNG FU MASTER」というタイトルがいきなり入る。この絵だけを見て、よもや画面裏に潜んでいく類似3Dゲームだとは想像できなかった。しかも2画はまったく異なる迷宮アクション。もうなんだかわかりません。



三角帽子が似合うとっぴあんが、制作当地方のドットを拾っていき、という「パックマン」タイプの変なゲーム。敵がクワガタだったりドットを食みまくるアヒルが登場したりと雰囲気は全然だが、敵の移動ルーティンが面白い。



「これ、どっかで見たコトある」とあまり声を大にして言えない感じの爆弾男ゲーム。ちなみに画面はスクロールしません。これも敵の風船の動きがかなりインパクトある「半キャラズラ」による攻防を推し進める。

RPGクラブ

アイデア応募のコツを教えます。続報

ユーザーが創るRPG、「金魚姫のシャーベット」。そのアイデアの応募のしかたや要項はGW4号で紹介されているけど、もっと突っ込んだ部分——こーすると採用され易いみたいなことを聞ければなーと、GWプロデューサーでありこの企画の総指揮もとっている宮川氏を直撃！



宮川 何でもいいんですよ。

NAMo え？

宮川 募集要項にとらわれず自由な発想で、という意味で。今までのRPGよりひねりまくりたいので、そのヒントやきっかけになるようなものだとありがたいですね。ストーリー案やキャラデザインなんかも、ガチガチに固められるよりラフに書いてくれた方が、要素として取り込みやすいですね。

宮川洋紀氏



NAMo ゲーム全体のイメージについて、もう少し情報もらえます？

宮川 虚と実が入り乱れた裏読みのしがいがある話でありながら、家電が動き回るなどのヘンテコな部分で素直に楽しめる「不思議の国のアリス」のようなものです。ゲームとしての快樂原則も、達成感やストーリーを追うこと以外の部分で突き詰められたらと思っています。既存のRPGをプレイした時に感じた不満や、もっとこうなってもいいのに……という断片的なアイデアもほしいですね。ゲームの枠にとらわれない、自由で気軽な発想を待ってます。

NAMo なるほどなるほど。

宮川 名倉氏のデザインは伝統的な日本アニメのタッチと違うので、そのへんについての率直な意見だけでもいただけると光栄です。

GWスタッフコラム

text: 樋口泰人

リニューアルなった第4号。情報部分では製作期間や権利の関係で収録できなかった映画もいくつかあった。今回収録にもれたものの中では、「ロミオ&ジュリエット」と「ゴースト&ダークネス」はかなり面白い。前者は時代設定を現代に移し替え、圧倒的な現代感覚でシェークスピアを料理しているのだが、なぜかセリ

フだけは当時の言葉遣いをそのまま使うという離れ業をやっている。そのアンバランスに代表されるような、奇妙な感覚が映画全体を覆っているのだ。リアリティのまるでないところに現れるリアリティ、と言ったらいだろうか。その上、やたらと暗く憂鬱である。多幸症てきな現代日本にあって、貴重な1本。ゲームに飽きたら見てほしい。

今だから振り返っておきたいことがある……

'SERIESE OF DREAMS'の行方



ます。そのへんの事情の言明を求める意見がいまだに送られてくることから、「さすがにこのままにしておけない」と思い、急遽GEにそのへんの事情を訊ねてみました。「物語に連続性がなくなってしまったことに関しては、素直に謝ります。すみませんでした。ただ我々としては、GWという土壌を通じてあらゆる実験的試みに挑む中、GW2号の実写を使ったストーリーゲームを、まったく別のお話である「蒼い水の中」で展開したかったわけです。その点をご理解いただけたらと。現在は「お兄さん」でデジタルノベル(コミック)の可能性を追求しているので期待してください」

「SERIESE OF DREAMS」は、GW創刊号に収録された実写ムービーつきのメッセージ選択ありのデジタルノベル。男女間の揺れる想いをテーマにした、アダルトな雰囲気漂うコンテンツでした。プレイした誰もが続き物だろうと思っていたのに、GW2号にはその影も形もなく、代わりにまったく別シナリオのデジタルノベル(「蒼い水の中」)が収録されていました。ユーザーにしてみれば「何のフォローもなしにそりゃないだろ」の心境だったと思い

ます。そのへんの事情の言明を求める意見がいまだに送られてくることから、「さすがにこのままにしておけない」と思い、急遽GEにそのへんの事情を訊ねてみました。「物語に連続性がなくなってしまったことに関しては、素直に謝ります。すみませんでした。ただ我々としては、GWという土壌を通じてあらゆる実験的試みに挑む中、GW2号の実写を使ったストーリーゲームを、まったく別のお話である「蒼い水の中」で展開したかったわけです。その点をご理解いただけたらと。現在は「お兄さん」でデジタルノベル(コミック)の可能性を追求しているので期待してください」

閑話休題

収録CMに想う



前回(3号)の木村拓哉に引き続き、今回は中居くんが登場するソフト起動時のCM(内容自体に関連性はないけど)。安室のダンスミックスといいジャニーズブクラといい、なーんか最近セガ周辺とアイドルとのリンクが目立っているような気がします。この調子で「バーチャルショック」の第2弾に狼岩石でも起用すれば言うことナシですね。あ、旬を狙うのならドロズの方がいいかも

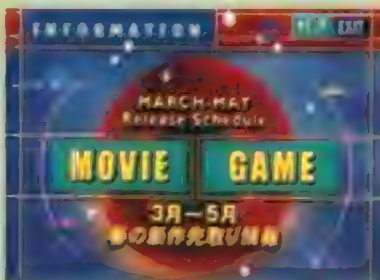
この文章を読んでいる人は、すでにGW4号を手に入れてひと通りのコンテンツを眺めて、それぞれの感想を持っていることかと思えます(そうでない人は今からでも遅くないから、3,000円持って最寄りの小売店へ)。そいつをこのコーナー宛てに送っていただけたらすると嬉しいです。でも、はがきの裏が小さい文字でギッシリ埋められている「電波系」のものは恐いからパス。あとこれはまったく関係ないんですけど、3月の「SPA!」のグラビアに登場していたカヒミ・カリィのテイストって、数占術師「パーパラこのみ」のそれと近いような気がするんですけど、皆さんどう思います？

あてさき

〒103

東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「デ・ラ・ゲームウェア」係

※この号に掲載された方にはお礼の品を郵送でお送りいたします。



GWの情報部分をプロデュース。映画批評の執筆やネット・マガジンの製作など、その活動は多岐にわたる。現在、自身の単行本を速かに準備中。

SEGA

公認!!

AM1研

AOUショーでのお披露目以来、日に日に注目度の上がっている「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。今回はポイント総ざらえ!

だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL CORNER!

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

●セガ●'87年春稼働予定●ガンシューティング●MODEL 2基板

秀逸な演出に注目だ!

AOUショーで戦慄のデビューを飾ったガンシューティング「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。実際にプレイした人にはおわかりいただけたであろうが、注目すべきは

その秀逸な演出にある。分岐ポイントでのイベントや字幕スーパー、クリア後のシーンなど、今までにない舞台設定を含めて一度はチェックしておくことをお勧めするぞ。



凄まじい迫力で迫ってくるステージのボス、なお射撃時の血しぶきは、日本では美、海外では嫌と設定できるといふことだ。



ゲームの進行中にも要所所でビジュアルシーンが挿入され、雰囲気盛り上げる。もちろん進むルートによって異なったシーンが展開するぞ。

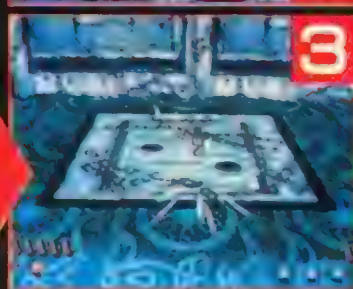
救出した研究員に関しては、その場でのイベントが起るだけでなく、ステージ終了時にライフが回復する。可能な限り助けたい。



演出的注目画面 ① 分岐

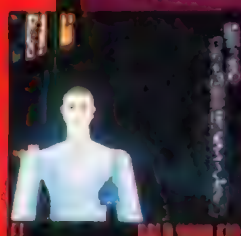
意外なポイントでの分岐が存在

このゲームの分岐は至る所に存在する。前回紹介した襲われている研究員を助けるイベントだけでなく、ステージ内の任意のポイントを撃つことによって分岐する場合もあることが判明した。明確な画面表示はないので、怪しいと思う場所はとにかく撃ってみよう。それまでとは違ったルートが開けるはずだ。



AMI研開発者より

近日公開に向けてスタッフ一丸となって最後の仕上げに取り組んでいます。デキは最高のものになること間違いなし。しかしスタッフは徹夜続きの青春。こんなスタッフと合コンを希望の方は編集部までお問い合わせ下さい。



自分で選べる分岐も

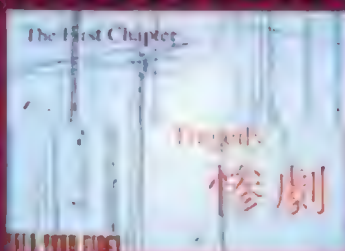
例えばステージ1~2の分岐例を挙げると、①は以前紹介した救助の場面。②は分岐ではないが研究員が本場の裏に隠れているといった場面もある。そして③と④は任意分岐。一瞬見える床の扉やスイッチを撃てば別ルートへと進行するぞ。



シーンはおくまで映画的
ゲーム中にとさおり挿入される客観的アングルや字幕のセリフ回しなど、非常に映画を意識している観がある。アドバタイズなどもよく見てみよう。

1980. 12. 10

PRESS START BUTTON
FREE PLAY



演出注目画
②
ボスキャラ

ボスキャラ出現シーンをキャッチ!

ステージ1のボスキャラクターの全貌がついに明らかになった。巨大な戦斧を持ち、体を鎧に金属の鎧で包んだ謎の生命体である。体格のわりに動きが素早いので、相手の動きを止めるために唯一攻撃することができる右肩のポイントを集中的に狙わなくてはならない。しばらく撃ち続けていると、左ページの最初の写真のようにその正体を明らかにする。あとは弾が尽きるまで撃ちまくれ!



弱点を撃て!

ボスが現れるシーンでは、その相手の全体像と弱点が表示される。まずはそれに従ったポイントを攻撃しよう。ただし、このボスのように姿が変わる敵もある。その際には弱点も変わる可能性があるのので注意して見てみよう。



ガラス張りの天井をぶち破って降りてくるステージ1のボス。主人公ローガンの超約者ソフィーを喰った。こちらに襲いかかってくる。体にまとった鎧に銃撃はまったく効果がない。唯一露出している肩の弱点を集中砲火をあげよう。そしてヤツを撃ったあと、悲しい結末が……

演出注目画
③
怪物たち

果てしなく襲いかかる魑魅魍魎の数々

主人公に次々と襲いかかってくる怪物たち。その正体はまったく不明だが、事件の首謀者であるDr.キュリアンが関与していることは間違いない。ゾンビだけでなく、人の手で作り出された怪物や狂暴化したエネ

ミーなども存在し、それぞれ個々の攻撃方法や耐久力も異なっている。中には恐ろしく強い敵もあるので、そのような敵が出る場所はあらかじめ覚えておく必要があるだろう。ルート選択も重要なポイントとなるぞ。



動物

何らかの原因により狂暴化した大や猿、コウモリのような姿をしたエネミーたち。ゾンビなどよりも耐久力は低いが、スピードが速く集団で襲ってくることも多い。一匹一匹を確実にしとめていく必要がある。

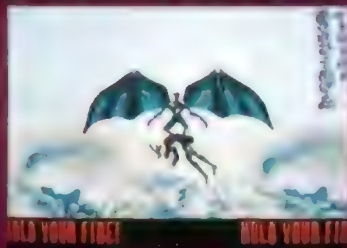


バイオモンスター

人間の手で作られたモンスター。人造人間らしき存在や、遺伝子操作によって造り出された正体不明の生物もいる。これらが何の目的で造られたのか、物語が進むうちに明らかになっていく。



誘拐事件に隠された
大なる陰謀……そして惨劇



It's Powerfull!

AM3研最新ゲームにググッと迫る!

セガAM3研

今回は話題のスケートボードゲーム「トップスケーター」の最新情報を中心に、イベント情報や人気の「バーチャロン・クロスオーバー」を大放送。見逃せないぜ!

Rush!!

SEGA AM R&D DEPT. #3



Funkyなトリックプレイを決めろ!

ゲーマーのみならず、ボーダーからも注目を集める話題のスケボーゲーム「トップスケーター」。本物さながらのボード上に立ち、前、後ろ、左右スライド、左右ロールの6方向へのコントロールでジャ

ンプ台やバンク、そしてパイプなどの数々の障害物を利用して多彩なトリックプレイを繰り出し、高得点を叩き出すのが目的。

コースは西海岸を舞台にした比較的易しい初級コースと、夜の山陰に設けられた高難易度の上級コースの2つで、規定時間内にできる限りトリックプレイを繰り出して1周し、その残りタイムと得点の合計でスコアが決定されるというシステムだ。さらに難易度の高いトリックプレイを繰り出すほどスピードもアップし、上手くなればなるほどスリリングでエキサイティングなプレイが可能になるぞ。

カッコ良く走ることはもちろん、本物と同様のボードを駆使し、いかに難易度の高い技を繰り出せるかに奥深さと面白さが集約されている。春頃稼動を目指し、現在最終調整中!



本物さながらのスケボーゲーム。スリリングなプレイが楽しめる。



FS Tail Grab

クランプを踏んで、その瞬間にジャンプして、尻尾を掴む。数秒の間、そのまま進むことができる。これは、今までにない新しいトリックだ。



BS Indy



トップスケーター

- セガ●スケートボードゲーム
- 春稼動予定●MODEL2基板

TOP SKATER™

SEGA SKATEBOARDING

前号に引き続き、AM3研久々の体感ゲーム「トップスケーター」の魅力に迫ってみるぞ。ボーダー必見!

全8人のキャラクターもイカしてるぜ!

個性的な登場キャラも本作の特徴の1つ。ここではその中から3人を紹介!



Ash



Ken-ta



Cookie

キャビネットにも注目!

「トップスケーター」でやたら目を引くのが、この専用キャビネットだ。50インチプロジェクターを前に、実際にボードに乗ってプレイするため、その操作感とスリルは実物以上(!?)の手応え。もちろん初心者でも楽しめるぞ!

ゲームスタイルは人それぞれ。自分流のスタイルで、派手なトリックプレイを繰り出せ!



AM3研ペ〜あ〜の『ラスプロ』イラストコーナー Vol.19

ペ〜あ〜のお気に入り!



P.N. ヒグチリカ

あ、なんか、が楽しそうって口説かれて、やないのか? サもほいほい付いて行くんじやない、そしてトミーは立場なし(笑)



P.N. マサエ

この破天荒な構図はいい? トミーもリサばっか見てないでね!笑



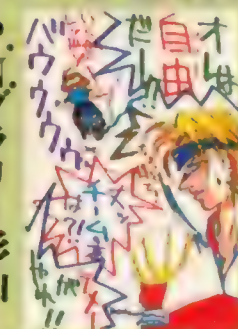
P.N. 安藤かずい

まさか兄同様にホワイトデーのお返しを催促してくるとは、やるな洋子!



P.N. ブラリー杉山

上着を脱ぐだけで随分とイメージ変わるね。他のキャラのも見たいな。



P.N. さとちゃん

文は優作に競心からチームを任せたと思っていたのだから驚いたのか?

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク株 セガサターンマガジン編集部「AM3研Rush!」ラスプロイラストコーナー」係まで



AM3研プレス担当
のりまき

クラブイベントは久しぶり〜の巻

御無沙汰です。のりまきです。さて、久しぶりにクラブイベントなるものをやろうと思っているので今回はその告知です。イベントタイトルは「メガトロポリス・パワースラム」(「スラムダンク」とは関係ない)。開催日時は3月19日(水)19:00より、場所は「クラブチッタ川崎」。神奈川県川崎市にある有名なライブスペースだ。(お近くでない方は、ごめんなさい。)そのイベント内容は、ライブパ

ーティーの本場U.K. (イギリスのことらしい) より招いた伝説のDJ (レコードを回す人) & MC (マイクを持ってしゃべる人) が10人も参加し、テクノ系サウンドでノリノリにエンジョイするというもの。そしてその音楽にあわせてゲーム映像が映し出されれば、まさにゲームフリークのためのサイバースペース (古い表現ですが) となるのだ。もしかして3研秘蔵の映像(あの禁断のお蔵入

り映像が……) が流れるかも? 乞うご期待。また、出展するゲームは3研からは、まだ発売されていないあの「トップスケーター」(まだ現時点では開発中)をはじめ、2研より「スカッドレース」、そして分室より「ツーリングカーチャンピオンシップ」と3機種だけだが、盛りだくさん!! なんと夢のようなビッグなイベントだろう。ぜひお近くの方は、いらっしゃってくださいね。でも遅

い時間の開催なので18歳未満は保護者同伴の上でお願いします。詳しい入場方法は本誌18ページを見てください。それでは当日お会いしましょう。開発スタッフも参加しているかも? 重ね重ね、お近くでない方は失礼しました。



伝説のDJ「KENNY KEN」/ 伝説の男だが実はゲーム好きらしい

セガAM3研公認企画

Vol.5

(仮)

セガAM3研公認企画 電脳戦機バーチャロン

This WEEK is Written by 「3」のメンバー

クロスオーバー

OVER

AM3研過激グループ「3」。彼らの敵はアーケード / 今回は「ラスプロ」開発者+新勢力を叩きのめす!

Volume2

アーケードファシストどものウソを暴け! 2

誇り高きヘタゲーマー諸君! 我が党の街頭での闘争の様子を伝える。前回公表した、小口AM3研部長(セガのくせに

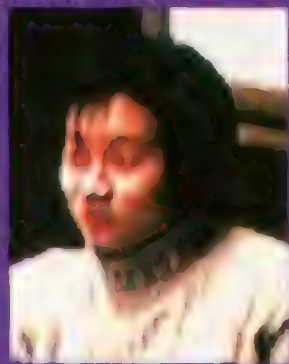
プレス好き)及び互氏(本名は互)の真実は見事に他のメディアに無視された。が、我々は闘い続ける! 今回は、前回

に引き続きビッグ(=アーケード帝国主義者)どもへのインタビュー及びウソ発見器の結果を掲載する。今回は、アーケ

ード帝国主義者のハエどもの予備軍(=ウジムシ)どもに対しても、合法的にインタビューを実行した。

以下はビッグ及び薄汚れたウジムシ代表として選んだ、ある3人へのインタビューと、マイコン式ウソ発見機の結果である。

FILE No.3



べーあー氏
「ラスプロ」ディレクター

本誌「電脳戦機バーチャロン」のディレクター。現在はセガのAM3研に所属している。元々テレビゲームの分野で活躍していた。



「電脳戦機バーチャロン」のディレクター。現在はセガのAM3研に所属している。元々テレビゲームの分野で活躍していた。

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7
質問	実はマゾだ。	最近、「ラスプロ」があった場所に「デッド・オア・ライブ」が置かれているような気がする。	リアルなやられモーションをキャプチャーするため、ADのヤンマを事故に見せかけて殺そうとした。	サターン版「ラスプロ」が発売されても、俺はプレスデ。	マル秘キャラ・グレイは、じつはバグだ。	コスプレっ娘に、名刺を渡した。	ナギがおかす。
回答	いいえ。	いいえ /	いいえ /	いいえ	いいえ。	いいえ。	いいえ。
反応度	反応せず。	***	*****	反応せず。	反応せず。	反応せず。	反応せず。
コメント	ノーコメント。	やばい質問だなー。	そんなことないよ /	別に気にしないよ。	やめてくれよー//ホントに言われるだろ。	やばいでしょ。そんなことしたら。	そういう質問はやめようぜ /
メンバーのコメント	スパンキングマニアかと思ったが……。	ビビっているな。フフフ。	仲間割れか……見苦しい……。	「サクラ大戦」がある限りサターンだな?	チッ / つまんねえ /	結構ウブなヤツ。	こういう質問はやめないぞ。

	Q8	Q9	Q10
質問	サイモクがおかす。	ADのヤンマがおかす。	Hの時は、イクゼレッドゾーン。
回答	いいえ /	またかよ / いいえ /	いいえ……?
反応度	***	**	反応せず。
コメント	おかすって言い方をやめろ /	これ、笑うと反応するぞ /	なにそれ。
メンバーのコメント	質問しているのは我々だ。話をそらすのはやめていただきたい。	笑っても、おかすはおかす。	彼は、あまり大人ではない。



「電脳戦機バーチャロン」のディレクター。現在はセガのAM3研に所属している。元々テレビゲームの分野で活躍していた。

嘘嘘嘘

べーあー氏の真実

1. ADのヤンマを殺人未遂
2. 少し特殊趣味の持ち主
3. でも大人の世界はよく知らないウブなヤツ

議長: Oga



現在「電脳戦機バーチャロン」のディレクター。現在はセガのAM3研に所属している。元々テレビゲームの分野で活躍していた。

司法相: Maeya



最新作「TOP SKATER」のAD。モーション研究と称して、本誌に寄稿している。本誌に寄稿している。本誌に寄稿している。

防衛相: Miyamu



現在「電脳戦機バーチャロン」のデザイナー。FAX CLUBのメンバー。FAX CLUBのメンバー。FAX CLUBのメンバー。

ドっ端: Takaha



「TOP SKATER」のデザイナー。現在はセガのAM3研に所属している。元々テレビゲームの分野で活躍していた。

ドっ端: Shinta



「TOP SKATER」のデザイナー。現在はセガのAM3研に所属している。元々テレビゲームの分野で活躍していた。

[告知]権力と闘う我々「3」に共感する全労働者・学生諸君、このペーパーを呼んだ恩恵をきかせてくれ。〒144 東京都大田区羽田1-2-12 セガAM3研「3」本部まで、キミの1文字が1発の銃弾になる!

100円玉を捨てよ。ヘタゲーマーは美しい。そして、全ての人民にゲームを!

GAME TO THE PEOPLE

「3」とは何か?

「3」は、ヘタゲーマーから搾取を行うアーケード業界を改革するための組織であり、「GAME TO THE PEOPLE (=全ての人民にゲームを)」を標語にしている。

彼らは、次の3つを名目に破壊活動を行っている。

「3」の政策

1. プレイヤー差別撤廃 2. アーケード帝国主義撲滅 3. コンシューマ戦争終結

「……我々は常にゲームが下手というだけで、アーケードゲームから疎外され、偏見の目で見られてきた。これはゲームメーカーであるセガが敵意・抑圧者のまなざしを持って我々を見ているからである…この論理でコンシューマ半島へ進出したセガに対して我々は黙っているわけにいかない。自衛せよ! 闘おう! …ヘタゲーマーは美しい! 全ての人民にゲームを!」

「3」のメンバーとプロフィール



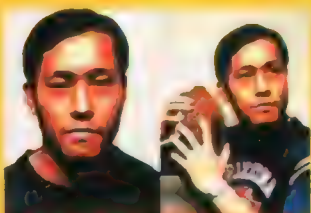
議長: Oga

飯屋のジーンズを盗んだ罪で94年逮捕。97年出獄。アサヒがな理髪師。先輩にするとかなりイヤなタイプ。



司法相: Maeya

自慢のジムニーをパジャロと買われ、暴行をはたらく。94年逮捕。97年出獄。口癖は「先輩するから早く帰る」。



防衛相: Miyamu

アメフト選手だったが、足を怪我。95年よりAFリーグ出場。議員に選ばれるが、



下副: Takaha

元漫画家の友人の片割れ。種々な映像を作成した罪で96年逮捕。97年出獄。アートの失敗している。



下副: Shinta

Takahaの姉妹。得意のマシンで種々な映像作成を手伝う。96年逮捕。97年出獄。色気づき始めた。

FILE No.4



ヤンマ氏

元「ラストブロンクス」アシスタント・ディレクター

本名 山下 徹也 94年入社。3研メンバーのogaとmaeyaとは同期。現在、「ラストブロンクス」のプロデューサーに参加。もうすぐ結婚する。バツと見はせられている。

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
質問	じつは、俺が「ラストブロンクス」のディレクター。	「ラストブロンクス」開発中、べーあー氏が死ぬ俺が……と思ひ、技研実用のトンファーを握りしめたことがある。	出荷前夜、自分のスタッフロールの肩書をディレクターに変更してくれとデザイナーに頼んだ。	結婚は早まったことをした、と思っている。	じつはサイモクの持つマグロの元ネタは、自分の夜の生活の状況だ。
回答	いいえ。	いいいいえ(笑)/	(笑)いいえ/	いいえ。	(爆笑)いいえ。
反応度	★★	★★★★★	★★★★★	反論せず。	★★★
被験者のコメント	えーマジ〜?	トンファーなんて握ってないって/	さっきから同じ質問じゃないかよ/	ノーコメント。	そういう質問はやめようよ/
メンバーのコメント	違う違うと思ひながら、体は正直じやのう/	じゃあ、ハンマーだな?	これが誘導尋問というものだよ。ヤンマくん。	量か……ケツ/ヘドがでらあ。	結構大人。

ヤンマ氏の真実

1. 常にべーあー氏の地位を狙っていた
2. 常にべーあー氏を殺そうとしていた
3. 肉体的に大人

FILE No.5



ワシオ氏

元「ラストブロンクス」ディレクター。3研メンバーのogaとmaeyaとは同期。現在、「ラストブロンクス」のプロデューサーに参加。もうすぐ結婚する。バツと見はせられている。

	Q1
質問	もう既にホモだ。
回答	いいえ。
反応度	★★★★★
被験者のコメント	ガキみたいなことやめましょうよ/
メンバーのコメント	お前に言われたくない。

ワシオ氏の真実

今回の検閲率 15%

前回に比べ、3研内部の話だったのであまり検閲されず。

諸君。これが真実だ! メディアを信じるな! 目を開け! そして、全ての人民にゲームを! 次回また会おう!

OFFICIAL
CORNER

AM2研

Vol.44

AOUショーから約1ヵ月。今回は最新版の画面、出場国、そして今後の開発状況などを三船氏に直撃 / AM2研「スカッドレース」最速タイムも大公開だ!!

PRESENTED by SEGA



EXPRESS WEEKLY

CONTENTS

- 出場国決定 / 「バーチャストライカー2」
- AM2研最速タイム公開 / 「スカッドレース」

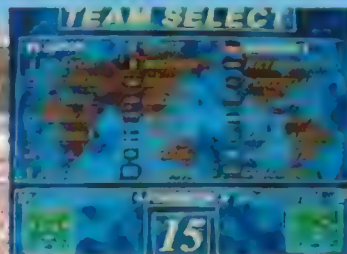
COMING SOON

AOU版から1ヵ月!まだまだ進化する!!

VIRTUA STRIKER 2



- セガ
- 今春稼働予定
- アーケード (MODEL3)
- 1人〜2人プレイ



出場国決定!!

ついに決まった出場24カ国 / 前作の18カ国から枠が6つ増えたものの、残念ながらデンマークが落選!? 新加入の7カ国が、どんなプレイを見せてくれるか楽しみだ!!

- | | |
|------------|--------------|
| 1. 日本 | ★13. クロアチア |
| 2. イタリア | ★14. ベルギー |
| 3. ブラジル | 15. ナイジェリア |
| 4. アルゼンチン | 16. サウジアラビア |
| 5. ドイツ | 17. 韓国 |
| 6. イングランド | ★18. ウルグアイ |
| 7. オランダ | ★19. ロシア |
| 8. フランス | 20. アメリカ |
| 9. コロンビア | 21. スウェーデン |
| ★10. ポルトガル | 22. メキシコ |
| 11. ブルガリア | ★23. ユーゴスラビア |
| 12. スペイン | ★24. ギリシャ |



三船氏が語る「2」のチーム

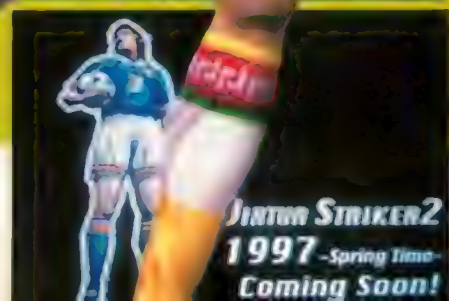
「現状でフォーメーション分けとかまではしたんですが、今回の新参加国の中には「え?」という国があると思うんですよ。そのへんは「1」を輸出した国のゲームプレイヤーの方の熱意に負けたという感じですかね。国のバランスに関しては、CPU戦を遊んだ時に同じフォーメーションでも、どんどんロングボールを打って攻めてくる国とか、逆に中盤あたりでチョコチョコ動いている国とか、いろいろ個性を感じ取れると思いますよ。」

世界の脅威をその肌で感じる!!

この24カ国を優勝へ導くストライカーは君だ!



EXPERIENCE WEEKLY WEEKLY



JINJIA STRIKER2
1997-Spring Time-
Coming Soon!



ツインタイプの登場でますます盛り上がりを見せる「スカッドレース」。今回はAM2研内の最速タイムを公開だ！

AM2研最速の男が語る、スカッドレースタイムアタックのポイント!!



大崎 誠

タイムアタックをする上でのポイントはドリフト中の姿勢制御ですね。特にツインタイプではドリフト中のマシンの挙動がより実車に近くなったので、小刻みなアクセルワークやブレーキングが要求されます。ただし、ギアをいきなり落としてドリフトする「ギアドリ」はコントロールが難しくなる

だけなので、あまりオススメできませんね。

あと、スリップストリームもうまく使ってほしいところですね。今回の参考タイムは通常モードで測定したのですが、スリップストリームをうまく使えば、タイムアタックモードより速いタイムが出せますよ。



ドリフト中にしないアクセルコントロールがマシンの挙動を左右するポイントとなる

初級 昼 BEGINNER-DAY DOLPHIN TUNNEL

ドルフィン トンネル

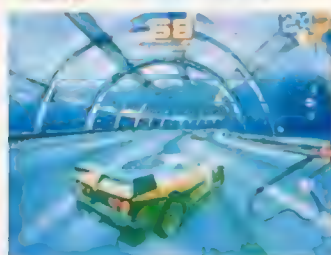
BEST LAP: 31" 80
TOTAL: 2' 08" 50

ら減速ポイントをギリギリまで遅らせて一気にハンドルを切ります。ドリフト角は深めで車体が真横になるような感じで。あまり長くドリフトしていると次の最終コーナーがつかなくなるので、早めに挙動を安定させましょう。ポイント2の最終コーナーは、やや早めにアクセルをオフにしてドリフトします。車体が滑り出したらカウンターのすぐ当てで260km/hぐらいをキープするように速度をコントロールしてください。



まず、ポイント1はトンネル内の右コーナーです。ここは見た目よりもきついコーナーになっているので、アウト側か

CHECK POINT 1 ギリギリまで我慢してドリフト



CHECK POINT 2 アクセルワークが重要!



初級 夜 BEGINNER-NIGHT TWILIGHT AIRPORT

トワイライト エアポート

BEST LAP: 28" 50
TOTAL: 1' 56" 70

複合コーナーになっています。最初のカーブはやや早めにドリフトしてアウト側に抜け、2つ目のカーブが見えたらアクセルをオフにしてイン側に寄っていき、コーナーの出口が見えたらアクセルをオンにして立ち上がっていきます。ポイント2はアウト側ギリギリから進入して、そのままアウト側でドリフトを始めて徐々にイン側に寄るようにします。この時260km/h台をキープできるように小刻みなアクセルワークを行ってください。



ここはとにかく2つのコーナーをいかに抜けるかがポイントですね。ポイント1のコーナーは2つのカーブを合わせた

CHECK POINT 1 2つのカーブからなる複合コーナー



CHECK POINT 2 道幅を一杯に使って抜ける!



MEDIUM MYSTERY RUINS

ミステリー ルーンズ

BEST LAP: 48" 80
TOTAL: 2' 35" 50

CHECK POINT 2 ドリフトアングルは深めに



いま、**「おどろき」**の

ポイント1はコーナーの標識の2つ目を通ったらすぐにアクセルをオフにしてドリフトします。アウト・イン・アウトで抜けてしまうと次のジャンプスポットをうまく抜けなくなるので、道の真ん中をキープできるぐらいのスピードで抜けていきます。ポイント2は複合コーナーになっています。アウト側ギリギリから進入して、トンネルの出口付近で減速してドリフトさせ、1つ目のカーブを抜けます。2つ目のカーブで少しアクセルを緩めてイン側に寄り、すぐカウンターをあてながらクリアしましょう。このコーナーを抜けた直後にもジャンプスポットがあるのであまり長くドリフトしていると危険です。体勢を早く整えられるようにしてください。ポイント3はこのコース最大の難所ヘアピンです。まず、アウトギリギリから進入します。コーナー

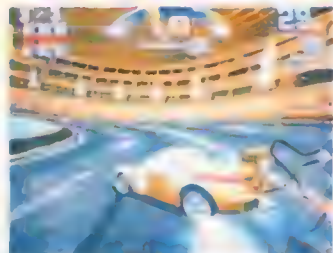
の標識にさしかかったら、すぐにブレーキをかけて220km/hぐらいに落としギアを3速に入れてドリフトします。あとは200km/h台をキープするように速度を調整しながら曲がっていきましょう。このヘアピンは3速で抜けるのが理想ですが、なれないうちは2速まで落とした方がいいかもしれませんね。ポイント5、6は最終コーナーです。このコーナーは3つのカーブがある複合コーナーになっているので注意してください。最初のカーブはコーナーの標識の2枚目を過ぎたら減速、ドリフトしてアウト側に抜けていきます。2つ目のカーブが近づいたらアクセルを少し緩めてイン側に近づきすぐにアクセルをオンにしてドリフトしながら3つ目のカーブも抜けていきます。浅めのドリフトアングルをキープできるようにうまく速度を調整してください。

CHECK POINT 直後のトンネルに注意!



クセを矯正し、口を正すべし。

CHECK POINT 3 フルブレーキで一
気にインへ



リフトとして使われていく

CHECK POINT 4 3つのカーブを持つ最終コーナー



滑つせながら、ンネルへ

CHECK POINT 5 滑らせながらトンネルをくぐる



1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 26

CLASSIC EXPERT CASTLE

クラシック キャットスル

BEST LAP: 50" 50
TOTAL: 2' 39" 00

CHECK POINT 2 ジャンプ前に減速
をしておく



手紙のペンがスボスボで、
動かないように

ポイント1は橋を渡った後の右コーナーです。橋に入ると急に道幅が狭くなるのでアザーカーに当たらないよう注意して下さい。フルブレーキで260km/hぐらいに減速してドリフトさせます。馴れてきたらコーナーの出口にあるバンク部分に乗り上げて、脱出速度をかせいで下さい。ポイント2はHARP HALL内の右コーナー。ここはこのコーナーの手前にあるジャンプスポット直前でアクセルオフ。着地と同時にギアを3速に入れてアウトいっぱいから進入してドリフトして下さい。このまま3速を維持して次のコーナーも抜けていきます。次のポイント3、4が上級コースの難所でしょう。まず、コーナーの標識の2枚目を過ぎたらブレーキングして3速に落とし、アウトいっぱいからドリフトを始め、さらにアクセルコントロールでスピードを落とし

つつイン側に寄せていきます。このコーナーをアウト側に抜けてしまうと次のコーナーで理想のラインをとれなくなるのでアウト・イン・インで抜けられるようにしてください。次のポイント4はアウトからやや進入を遅らせ3速のままドリフトで抜けます。下り坂でリアが流れてスピンしやすいので注意しましょう。この2つのコーナーは200km/hキープぐらいを目安にしてください。最後のポイント5ですが、ここは道を走ってはいけません(笑)。コーナーの看板の裏側を通るような感じで道の左側を通過して早めにドリフトします。ドリフト角はかなり深めで、道に対して車が直角になるような感じでドリフトさせます。速度は220km/hぐらいが目安です。ここはブレーキングポイントの目印が特にないので何度も練習して感じをつかんでください。

CHECK POINT 橋の出口でフルブレーキ!



「さういふことは、さういふことだ。」

CHECK POINT 3 内側の壁に沿うように走る！



なるべくインペネタブルにして
速るようになしう

CHECK POINT 4 アクセルは控えめでインをキープ



細のよすがにほりしなる

CHECK POINT 5 道は気にせずベストラインを走る



二一四一ノ七五五

この最速タイムを超えられるか!!

ツインタイプの登場で1プレイ100円のロケーションも増えてくるはず。せひタイムアタックにも挑戦してみたい。ツインタイプはマシンの挙動が真実になくなったので難しくなると感じるかも知れないが、慣れてくればマシンコントロールの面白さを味わえるはずだ。

SEGA SATURN

発売前ソフトプレイ
気になるソフトは要チェック!!

SOFT REVIEW



セガサターンソフトレビュー

3月15日～3月28日

今回は嵐の前の静けさか? 本数は少ないけど、強力なタイトルが登場しているぞ。こんな時こそよくチェックしよう。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。あくまで、購入の“参考意見”としてご覧ください。

発売予定ソフト

ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡



●セガ
●6,800円(全年齢推奨)
●SLG(ウォーシミュレーション)
●バックアップ、2コ・200ブロック
●1人用

100%
難易度 8.33

歴史をリアルに再現
アドバンスドシリーズの決定版。デュアルマップ等、数々の新システムを採用している。

兵器の画では、登場する兵器がいつでも……

Vol.9 100Pへ

神鳳拳



●ザウルス
●5,800円
●ACT 格闘アクション
●無限コンティニュー制
●1人～2人用(対戦)

100%
難易度 6.0

天変地異を巻き起こせ!
アーケード、ネオジオCDからの移植。強力な天変地異技を使うことが出来る格闘ACTだ。

神々の壮大な闘いが繰り広げられる!

Vol.8 105Pへ

REVIEWS

Lady Users Group

女性ユーザーズ



構成員

- 嶋田理子
- 青山ようこ
- 出口かおり
- 鈴木あつこ
- 稲垣美緒

今年も確定申告に行ってきた。選挙と確定申告、それと納税のときだけ社会の一員だと実感できますが、楽しいものではないですね。(ようこ)

Game Mania Group

ハイローラーズ



構成員

- 池袋サラ
- 居酒屋
- ガイア佐伯
- 明石家サンマン
- MAN次郎

インターネット対戦ゲームが楽しすぎ! 恐怖で全身汗びっしょりになったり、生活が破綻しかけてたり、魔物炎闘近だったり、でもまだやる。麻薬的。(居)

Guest Game Writers

ゲストライターズ



構成員

- TETSU
- リアル鈴木
- 網島不二雄
- ジャムおじさん
- 高坂亮一/他

「ストⅡ」で前から使おうと決めてたキャラが強キャラで、次に使うと決めたキャラは永久コンボ発覚で幻滅。一気にやる気が失せてしまった。(健嗣)

いいけど女の子には……

「WA大戦略」もそうだったけど、相変わらずいいないな作りです。オープニングもきれいだし、戦闘システムもよくできてるし、兵器の種類もてんこ盛り。マニアックなファンにはたまらない作品でしょうね。でも一般人、特に女の子にはちょっとついていけない世界だと感じちゃう。ゲームに慣れさせようと士官学校からプレイさせてくれるのはいいんだけど卒業試験からしてすでに難関、頭使って2時間弱ってとこで、先を想像すると気が遠くなりそう。血飛沫をあげて倒れていく歩兵部隊にも涙が出ちゃう。

7

(かおり)

鼻歌まじりでドンパチです

バックミュージックでいきのいい軍歌が流れながら、美しいグラフィックとテンポのいいストーリー展開で飽きのこない作りになっている。中でも驚いたのが、ユニットを動かす際に地上と空中で視点が切り替わるところ。特に空から見下ろしたマップがきれいで、のんびりと見ていたくなるほど。肝心の戦闘もそれぞれつぼを押さえてあって非常にわかりやすく、好感が持てました。ビギナーでもマニアックな人でも、すんなりと遊べるのではないのでしょうか。小学生としてはおススメできる一品だと思います。

9

(MAN次郎)

アクセスも問題なし

歴史SLG数あれど、内容とボリュームにおいて現在の最高峰と断言できる。戦闘デモの機体数がいとも5機だったり、日本とは関係のない第二次世界大戦のキャンペーンだ…、などというのはこの作品では重箱の隅をつつくようなもの。ただし初心者には、かなり高い敷居なのは確か。日頃ファンタジーものしかプレイしていない私には、士官学校の卒業試験にも手を焼いた。兵器図鑑モードなど、膨大なデータを入力した労力を考えると、頭が下がる思いだ。將軍ユニットによる占領や、航空機による索敵など新機能もグッド。(網島)

9

初心者はやりこも以外道なし

ゲーセンでは、グラフィックに惹かれて(あ、グラフィックの美麗さは十分合格点です。)何回かプレイしたものの、全然うまくならず、すぐ諦めてしまった苦い記憶が。今回、担当ライターに教えを乞い、やっと勝つポイントは空中戦だとわかりかけたけど、それでも難しい。できれば面白いんだろうな。最初に感じたとつぎにくさは、ゲームシステムが上級者向けだったからではなかったのかと思います。また購入者全員プレゼント(お金は必要)のフィギュアは、ゲームが下手な私にも大いに魅力。諦めずに買ってやりこもう。(ようこ)

7

模倣的

なんだかんだいっても「ストⅡ」の呪縛(?)からは解放はたれていない格闘モノ。売れた2D格闘のいいとこだけ集めたようなシステムだけど、ゴテゴテくっつきすぎて慣れるまでに時間が必要か。基本はしっかりしてるゲームだとは思うけど、キャラごとのバランスがダメっぽい。ていうか、女キャラと主人公、強すぎないか? クソ長い連続技が多いうえに、やたら強い攻撃とかあるし、やられるほうはストレス溜まりまくりなはず。キャラに魅力がないってところもやばめ。味の悪い不細工さ……っていうんですかね。(居酒屋)

4

2D格闘マニア向けか?

いつも感じる事だがネオジオの格闘ゲームはCPUが強い。神鳳拳も4人目くらいから異常な強さになる。しかも今までの2D格闘にはなかった新システムも多いので、そのシステムに慣れるのにひと苦労。だが、その新システムに慣れてしまえば非常に面白いゲームなのも事実。特に空中バトルが熱く、連続技ができるようになると最高。初めからボスキャラが使えるなど、サターン版オリジナルの要素があるのも良い。残念なのがキャラクターに魅力がないこと。3Dレンタリングじゃなければよかったのかもしれない。(健嗣)

7

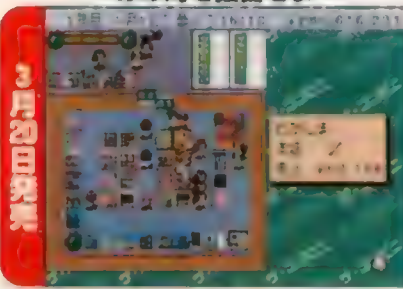
発売予定ソフト

女性ユーザーズ

ハイローラーズ

ゲストライターズ

**ザ・コンビニ
～あの町を独占せよ～**



3月28日発売

使用サンプルの完成度 **100%**

難易度 **普** 平均値 **6.66**

- ヒューマン
- 5,800円(全年齢推奨)
- SLG シミュレーション
- バックアップ:1+60+150?ブロック
- 1人プレイのみ

目指せ! 地域一番店!
コンビニ経営をシミュレートしたゲーム。店員を雇い、売上げを伸ばし店舗数を増やせ。場所選びから、店舗の内装まで多彩な項目。

Vol.9 120Pへ

おままごとっぽい感じが好き

昔遊んだりカチャン人形のお店みたいなミニチュア感覚が楽しいですね。内装が自分で好きにできるし、商品が売れると、棚に細かく描きこまれたお菓子なんかがちやんとなくなるし。店舗が増えると見回りが大変だけど、難しい作業も特にないのでシミュレーション初心者でもとりつきやすいのでは?ただ、難を言えば操作がしづらい。はっきりいってパッドでプレイするのは大変で、顧客を1人1人調査したり万引き犯を捕まえたりといった細かい操作が非常にやりづらい。ゲーム自体は楽しいのに、もったいないなあ。(美緒)

7

遊ばされてる感じ

店をおっ建てて内装して商品を並べてアンケートを気にして……。どうも“客に媚びながら店を作る”ってあたりが俺はイヤだな。店を建てて経営を始めるまでは、ある程度“作る”楽しみがあるからそこそこ楽しい。でも、それ以降は画面に表示されるアンケートの結果に合わせて細かな変更をするだけになっちゃいますな。どんどん店を作っても実感がわかないし、季節に合わせて商品を変えるなんて、ただ面倒くさいだけ。細かい作業を多くするなら、せめてレスポンスをよくしてくれんかね、と思う今日この頃でして。(居酒屋)

5


お店作りにハマる

題材がわかりやすく、操作も簡単。数値などを気にしなくても気楽に遊ぶことができるので、シミュレーション初心者でもとつきやすくオススメ。特にお店の内装レイアウトにはハマること請け合いで、練りに練ったレイアウトの中を、思った通りにお客さんが動くのを見たらもうやめられない。ただ、ゲームが順調に進めば進むほどプレイヤーがすべきことが減ってくるので、お店をじっと見守れない人にはちょっとつらいかも。あと、パッドではカーソルの操作がしにくい。マウスならもっと快適に遊べたのに残念。(角田)

8

スタンバイSay You!

3月28日発売



使用サンプルの完成度 **100%**

難易度 **難** 平均値 **4.0**

- ヒューマン
- 5,800円(全年齢推奨)
- ADVシミュレーションアドベンチャー
- バックアップ:30+6ブロック
- 1人プレイのみ

声優ファン必見!
プレイヤーは新任の音響監督。オリジナルアニメ「インタラプトガール」の完成を目指す。マルチエンディング方式を採用している。

Vol.8 106Pへ

なんつーか難しいゲームね

今、声優が出演するゲームは数多くあるけど、その中でもかなり難しいゲーム。なにが難しいって、指導のしかたによって、どう演技が変わるか、シロートにまったくわからないこと。できれば先生役の声優さんからアドバイスをもらえればよかったのに。でも一番の問題はスタジオ内で主人公を動かす場面。制限時間は厳しいし、マップもわかりにくくて、声優を探し行くとときも時間切れで4回もゲームオーバーになった私です(泣)。ゲームというより声優の収録風景を撮ったファン専用ビデオって感じですね。(あつこ)

5

ちょっとマニアックすぎ?

声優の仕事に首を突っ込み、新任の音響監督として腕を発揮するのはわかった。あと、有名な声優の仕事っぷりが、画面を通して見れるのも、ファンにとっては嬉しいことだと思う。でも、ゲーム要素が中途半端で、ユーザーにどう楽しんでもほしいかが正直わかりませんでした。例えば、声優と接触している際のグラフィックは数える程度だし、演技指導できるといってもほめるか、もうちょっとノリをよくぐらい。ズバリそれで、何がよくなるのだろうか? 本当に仕事している感じが得られませんでした。(MAN次郎)

3

おまけの方が面白い

個人的に同社の「アボなしギャルズ」はかなり評価しているのだが、これは本編であるハズのゲーム部分がおざなり。スタジオ探索もゲームオーバーになりやすいだけだし、なによりリハーサルなしで本番収録した方が自然な演技になるのが腑に落ちない。無理してムービーを収録するより、静止画だけにしておいてフル音声にして欲しかった。声優ファン向けだからこそ、声優との疑似的なコミュニケーションを取れるシステムを検討してほしい。おまけのクイズモードや、声優をいろいろ選択して製作するドラマのほうは面白いのに。(綱島)

4

編集部総評 「千年帝国」がやバイほどの味が出ていて1番人気か? 次週は年度末ラッシュでなんと5ページでお届け。必見だぞ!!

イチ押しは「コンビニ」。身近にあるものだけにハマり度も高いです。「アドバンスド」も大戦略ファンなら即買いでしょ。(あつこ)

時間をかけて遊ぶには「千年帝国」と「コンビニ」。友達とノリよくやるなら「神羅拳」で連続技探してもいいね。(MAN次郎)

3月&4月の発売リストを考慮すると格闘は見送りか。「千年」は男なら挑戦する価値あり「コンビニ」は家庭用要素らしい。(綱島)

新着ソフト&周辺機器チェック!!

今回は数多くのファンを持つキャラクターを使用した2本を先取りチェック!! キミの好みはどちら? 「対戦コラムス」は次週でレビューを行うぞ!!

ときめきメモリアル Selection 藤崎 詩織

3月27日発売



使用サンプルの完成度 **100%**

難易度 **難** 平均値 **4.0**

- コナミ
- 2,800円
- ETC: パラディソソフト
- 1人プレイ用

ビデオクリップ、CG集、セリフ集等……藤崎詩織の魅力をたっぷり収録。

「ときめき」のヒロイン、藤崎詩織ちゃんが昨年12月に満を持してアイドル歌手デビュー! で、そのプロモーションビデオならぬプロモーションソフトがこれなんだけど、正直なところ「俺の見たことない詩織ちゃんがこの世に存在するなんて許せない!」という人以外がいじっても、物珍しさしか感じないでしょう。割り切る、というのも1つの楽しみ方ではある。“デビューシングルクリップ(トゥルーモーション再生)を最後まで通して観られる媒体は現時点ではこれだけ”という意味では間違いなく貴重品。(E)

花組対戦コラムス

3月28日発売



使用サンプルの完成度 **100%**

難易度 **難** 平均値 **4.0**

- セガ
- 5,800円
- ETC: ドラマチックパズル
- バックアップ: クリアデータなど10ブロック
- 1人~2人用(対戦)

花組がコラムスで復活。新たに追加された攻撃やLIPS等フィーチャーも!

サタマガグランプリでも6部門を独占し、いまやサターンユーザー以外にもその名を知られるようになったサクラ大戦が、今度はコラムスになって登場。1人用のクラシック&パズルや2人対戦、勝ち抜き型のシンデレラモード、各キャラクター書き下ろしのストーリーモードなどゲームタイプは豊富。セリフやビジュアルなど新規に用意された素材もふんだんに使われている。サクラファンはもちろん、あの名作「コラムス」のファンも裏切らず、ユーザーを飽きさせない、充実した内容に仕上がっている。(がすけつ)

NEW SOFT

SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション/RPG…ロールプレイング/SHT…シューティング/ADV…アドベンチャー/SLG…シミュレーション/SPT…スポーツ/RAC…レース/PUZ…パズル/TAB…テーブル/A-RPG…アクションロールプレイング/S-RPG…シミュレーションロールプレイング/QIZ…クイズ/EDU…エデュテイメント/MOV…インタラクティブムービー/ETC…その他

【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー/マウス…シャトルマウス/マルチ…マルチターミナル6/アナログ…アナログミッションスティック/ケーブル…対戦ケーブル/マルコン…セガマルチコントローラー/ツイン…ツインスティック/ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】18推…18歳以上推奨/②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
3月	7日 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	6,800円	セガ	ADV	
7日 EVE burst error 特製パワーメモリー付きバージョン	7,800円	イマジニア	ADV		4、18推
7日 ヘンリーエクスプローラーズ	5,800円	コナミ	SHT		競
7日 GAME-WARE Vol.4	2,980円	セガ	ETC		
7日 PLANET JOKER	5,800円	ナグザット	SHT		2、18推
7日 機動戦士ガンダム外伝III 戦かれし者	4,800円	バンダイ	SHT		ツイン
14日 Jリーグ ビクトリーゴール'97	5,800円	セガ	SPT		マルチ
14日 マンクスTTスーパーバイカー	5,800円	セガ	RAC		18推
14日 WORMS	5,800円	アイマックス	SLG		
14日 NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ集	2,980円	エフエム・エフエム	ETC		ムービー
14日 アドヴァンス TV.G.(通常版)	7,800円	TGL	格闘ACT		
14日 アドヴァンス TV.G.(ジグソーパズル込み初回限定版)	9,800円	TGL	格闘ACT		
14日 優勝クラシックロード	5,800円	ビクター・ビクターソフト	SLG		
15日 実戦パチスロ必勝法4	5,800円	サミー工業	TAB		
20日 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	6,800円	セガ	SLG		
20日 ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	5,800円	ヒューマン	SLG		
20日 スタンバイ Say You!	5,800円	ヒューマン	ADV		
27日 とときめきメモリアル Selection 勝船詩集	2,800円	コナミ	ETC		
28日 花組対戦コラムス	5,800円	セガ	PUZ		
28日 プロ野球 グレイテストナイン'97	5,800円	セガ	SPT		
28日 ウルフファンク 空牙2001・SS	5,800円	エクシング	A-SHT		
28日 サイバーボッツフルメタルマッドネス〜(通常版)	5,800円	カプコン	格闘ACT		RAM
28日 サイバーボッツフルメタルマッドネス〜(初回限定版)	7,800円	カプコン	格闘ACT		RAM
28日 SSアドベンチャーパック 七つの秘蔵&MYST	8,800円	光栄	ADV		
28日 三浦志孔明伝	7,800円	光栄	SLG+RPG		
28日 ★セガサターン用ワープロ・キーボードセット	34,800円	光栄	周辺		
28日 大航海時代II	6,800円	光栄	SLG+RPG		
28日 実戦パチンコ必勝法 TWIN	5,800円	サミー工業	ETC		
28日 卒業 Crossworld	5,800円	小学館プロダクション	ADV		
28日 パズルボブル3	5,800円	タイトー	PUZ		
28日 モンスターライダー	5,800円	ダットジャパン	PUZ		
28日 ファーランドストーリー〜破亡の闘〜	6,800円	TGL	S-RPG		
28日 ドラゴンマスターシルク	6,800円	データホリスター	RPG		
28日 エイタスファンタジーストーリー ザ・ファーストボリューム	5,800円	メディアワークス	RPG		
下旬 BASIC for SEGA SATURN ケーブル格闘タイプ	12,800円	読売新聞社インターメディア	ツール		
下旬 BASIC for SEGA SATURN スタンドアロンタイプ	9,800円	読売新聞社インターメディア	ツール		
未定 幻のブラックバス	5,800円	メイクソフトウェア	SPT		
4月	4日 メタルスラッグ	5,800円	SNK	A-SHT	RAM
4日 メタルスラッグ(拡張RAM同梱版)	7,800円	SNK	A-SHT		RAM
4日 クロウディ2〜悪魔兵器オヴァン・レイ〜	6,800円	グラムス	SLG+RPG		
4日 アンジェリク Special 2	7,800円	光栄	SLG		
4日 アンジェリク Special 2 プレミアムBOX	9,800円	光栄	SLG		
4日 ゲーム日本史〜革命児 織田信長〜	6,800円	光栄	EDU		
4日 ダークハンター〜上 異次元学園〜	6,800円	光栄	EDU		

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
4月	4日 神皇正統記	5,800円	ザウルス	格闘ACT	
4日	パズルボブル2X+スペースインベーダー	5,800円	タイトー	PUZ&SHT	
4日	SANKYO FF	5,800円	ティー・イー・エヌ研究所	周辺	
4日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	5,800円	ティー・イー・エヌ研究所	ETC	SANKYO対応
4日	ボイスアイドルマニアックス〜プールパーストリー〜	6,800円	データイースト	TAB	2
4日	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
4日	マジカルホッパーズ	6,800円	バンダイ	ACT	
11日	コマンド&コンカー	6,800円	セガ	SLG	2
11日	センチメンタル・グラフィティ ファーストウィンドウ	2,980円	NECインターチャネル	ETC	限定販売
11日	新テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	
11日	東京SHADOW	8,800円	タイトー	MOV	
18日	雀魂 バトルコスプレイヤー	6,800円	ダイキ	麻雀	
25日	★サタコレ/ドラゴンフォース	2,800円	セガ	S-RPG	
25日	★サタコレ/バーチャファイター2	2,800円	セガ	格闘ACT	
25日	★サタコレ/ぼくぼくアニマル	2,800円	セガ	PUZ	
25日	★サタコレ/レイヤーセクション	2,800円	タイトー	SHT	
25日	★サタコレ/DX人生ゲーム	2,800円	タカラ	TAB	
25日	Civilization 新世界七大文明	5,800円	アスミック	SLG	
25日	輪の五千年	6,800円	イマジニア	ADV	
25日	キャスパー	5,800円	インタープレイ/EAV	ACT	
25日	下級生	7,800円	エルフ	恋愛	18推、③
25日	ブラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	3,800円	SADA SOFT	ETC	
25日	わくわく7	5,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
25日	わくわく7(拡張RAM同梱)	7,800円	サンソフト	格闘ACT	RAM
25日	ファンタステック	5,800円	ジャレコ	ADV	マウス
25日	WARA2 WARS 激闘! 大軍団バトル	5,800円	研光社	SLG	
25日	シーバス・フィッシング2	5,800円	ビクター/ビクターソフト	SLG	
25日	デジグ アクアワールド	4,800円	増田量コーポレーション	PUZ	
25日	デジグ TIN TOY	4,800円	増田量コーポレーション	PUZ	
25日	スカイターゲット	未定	セガ	SHT	TRC、18推
28日	峠KING THE SPIRITS 2	5,800円	アトラス	RAC	
下旬	新海軍軍艦〜鋼鉄の孤狼〜	6,800円	アスキー	SLG	
下旬	太平洋の嵐 西風の雄飛	6,800円	イマジニア	SLG	
下旬	太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	7,800円	イマジニア	SLG	2
下旬	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	ACT	
未定	ザ・クロウ	5,800円	アクレインジャパン	ACT	
未定	エルフを狩るモノたち	7,800円	アルトロン	ADV	
未定	ブラック ドーン	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
未定	機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動	6,800円	バンダイ	ACT	
未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
未定	DEKA4〜TOUGH THE TRUCK〜	5,800円	ビューマン	RAC	
5月	2日 THE UNSOLVED Ⅱ アンソルブド	7,800円	ヴァージンインタラクティブ	ADV	3
9日	ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	6,800円	アスクパブリッシング	ADV	2
9日	フリートークスタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり〜	5,800円	メディアエンターテイメント	ADV	
23日	ゲーム天国	5,800円	ジャレコ	SHT	
23日	ゲーム天国 極楽パック	7,800円	ジャレコ	SHT	ビデオ対応
30日	ダークハンター〜下 妖魔の森〜	6,800円	光栄	EDU	
30日	ダービー穴リスト	6,800円	メディアエンターテイメント	ETC	
下旬	エーペルージュ	6,800円	タカラ	SLG	
下旬	SKULL FANG 〜空牙外伝〜	5,800円	データイースト	SHT	
下旬	デジタルアンジュ・電脳天使SS-	5,800円	読売新聞社インターメディア	ADV	
下旬	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	6,800円	メディアアリング	RAC+RPG	
未定	クライムウェーブ	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	RAC+SHT	
未定	BLAM! マシンヘッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
未定	フィッシング甲子園II	6,800円	キングレコード	SPT	
未定	ブラドルDISC キャンペーンガール'97	3,800円	SADA SOFT	ETC	
未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	5,800円	ジャレコ	ACT	
未定	BREAK POINT	6,800円	バク・イン・ソフト	SPT	
未定	GROOVE ON FIGHT	未定	アトラス	格闘ACT	RAM
未定	GROOVE ON FIGHT(拡張RAM同梱)	未定	アトラス	格闘ACT	RAM
未定	インバクト レーシング	未定	コナミ・エフエム・エフエム	SHT+RAC	
未定	D-XHIRD	未定	タカラ	格闘ACT	
6月	27日 真説サムライスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	RAM
27日	捜査の決断III	9,800円	光栄	SLG	
中旬	超フラッピー	5,800円	データソフト	ACT+PUZ	
下旬	マジカルドロップIII〜とれたて増刊号〜	5,800円	データイースト	PUZ	
下旬	大戦略・STRONG STYLE-	未定	OZクラブ	SLG	
未定	トップラングラーズ〜スーパーフィッシングビッグファイト2〜	5,800円	ナグザット	SPT	
未定	★政界立志伝	5,300円	BMGジャパン	TAB	
未定	★コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜	未定	コナミ	A-SHT	
未定	★龍聖伝 デラックスパック プラス(仮称)	未定	コナミ	SHT	
7月	11日 GO III Professional 対局実況	6,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	Cat the Ripper〜13人目の探偵士〜	5,800円	トンキンハウス	ADV	
未定	サイドポケット3	未定	データイースト	TAB	
9月	未定 ファンズフォルム(仮称)	未定	日本MMIテクノロジー	ADV	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	★ファルコムクラシック	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	
未定	★ファルコムクラシック(限定2枚組)	6,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	2
未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイドジャパン	格闘ACT	
未定	機動戦艦ナデシコ やっぱり最強は「愛が勝つ」?	5,800円	セガ	ADV	
未定	アサルトリグス	5,800円	ソフトバンク	SHT	
未定	DOOM	5,800円	ソフトバンク	A・SHT	
未定	ブライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
未定	超時空要塞マクロス〜愛、おぼえていますか〜	6,800円	バンダイビジュアル	SHT	2
未定	はるかぜ戦艦Vフォース	5,800円	ピング	SLG	3
未定	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S・RAC	
未定	ボディー バイオニクス〜驚異の小宇宙 人体〜	5,800円	メディアクエスト	ACT	
未定	デザエモン2(DEZA 2)	未定	アテナ	SHT	
未定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S・RPG	
未定	ルナシルバースターストーリー MPEG版(仮称)	未定	角川書店	RPG	1・2・3・4
未定	実況パワフルプロ野球97(仮称)	未定	コナミ	SPT	
未定	Jリーグ GO GO ゴール(仮称)	未定	テクモ	SPT	マルチ
未定	カオスシード	未定	ネーランドカンパニー	SLG	
未定	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	未定	バック・イン・ソフト	PUZ	
未定	ファンタズム	9,800円	アウトリガー工房	ADV	8
未定	バイオハザード	5,800円	カプコン	ETC	
未定	爆れつハンターR	5,800円	キングレコード	ADV	18推
未定	AMOK	5,800円	光栄	SHT	
未定	麻雀青天井(仮称)	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-(仮称)	5,800円	メディアミュージス	格闘ACT	
未定	キリングタイム	未定	アクレイドジャパン	SHT	
未定	X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
未定	マーズル・スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
未定	エンジェルグラフィティS〜あなたへのプロフィール〜	未定	327777のエンタテイメント	SLG	
未定	〜ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜紅色の真実	未定	コナミ	ADV	マウス
未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
未定	RIVEN The Sequel to MYST	未定	サンソフト	ADV	
未定	DESIRE 〜背徳の螺旋〜	未定	シズウェア/イマジニア	ADV	18推
未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT・ADV	
未定	街	未定	チュンソフト	アクション	
未定	タンク(仮称)	未定	BMGジャパン/NMS	ACT	
未定	ラングリッサーIV	未定	メサイヤ	SLG	
未定	レイヤーセクションII(仮称)	未定	メディアクエスト	SHT	
未定	腫Evolution(仮称)	未定	メディアリング	育成SLG	
未定	リアルサウンド	未定	WARP	ETC	2
未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	2
未定	HOP STEP あいどる	6,800円	メディアエンターテインメント	SLG	
未定	プリズムコート(仮称)	未定	FPS	育成SLG	
未定	雀じゃん恋しましよ	未定	ビスコ	TAB	
未定	Wizard's Harmony2	4,900円	アークシステムワークス	育成SLG	
未定	きゅー爆っく	5,800円	アクトビジョン・ジャパン	ACT	
未定	スノーQueen	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
未定	マリオ武者野の超将棋盤	7,800円	キングレコード	TAB	
未定	バーチャル・シアター	6,800円	サクセス	ETC	
未定	RENSA-恋闘-	5,800円	シグナルライト	PUZ	
未定	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
未定	HERC'S ADVENTURES	5,800円	IPS	A・RPG	
未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
未定	メックウォーリア2	未定	アクトビジョン・ジャパン	ACT・SLG	
未定	センチメンタル・グラフィティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	モトクロス(仮称)	未定	327777のエンタテイメント	RAC	
未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
未定	ミニスカポリス(仮称)	未定	SADA SOFT	ETC	
未定	BAROQUE	未定	スティン	RPG	
未定	幻の魚 [The Phantom Fish]	未定	ソフトオフィス	SLG	
未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
未定	FARADOON〜THE LEND of DRAGON CASTLE〜	未定	バイオニアLDC	A・RPG	
未定	銀月物語伝説ユナ3〜ライティング・エンジェル〜	未定	ハドソン	SLG	
未定	mr. BONES	5,800円	セガ	ACT	2
未定	ナイスショット	5,800円	アクレイドジャパン	SPT	
未定	逆鱗弾	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	モンスターメーカー〜ホーリーダガー〜	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
未定	ゲーム日本史〜天下人 秀吉と家康〜	6,800円	光栄	EDU	
未定	★ステーキスウィナー2	5,800円	ザウルス	ACT	
未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・バイオニア	TAB	
未定	オフロード	3,800円	ソフトバンク	ACT	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
未定	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
未定	エア・コマンダー	5,800円	バンプレスト	SLG	
未定	オペリスク〜プロジェクト・オスカーを運行せよ!〜	6,800円	BMGジャパン/HATNET	ADV	
未定	紫炎編	5,800円	重	SHT	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
未定	ラストブロンクス 東京番外地	未定	セガ	格闘ACT	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・ディ	TAB	
未定	NHL Breakaway	未定	アクレイドジャパン	SPT	
未定	All Star Baseball	未定	アクレイドジャパン	SPT	
未定	BATTLE SPORT	未定	アクレイドジャパン	SPT	
未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	ウェルカムハウス	未定	イマジニア	ADV	
未定	ぱにっくちゃん	未定	イマジニア	ADV	
未定	プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
未定	ロッククライミングシミュレーション 2部作 第1巻 ヒマラヤ篇	未定	ウイネット	SLG	
未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV・SLG	18推
未定	ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S・RPG	18推
未定	魔法少女プリティサミー	未定	NECインターチャネル	ADV	
未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
未定	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ Ver.9.7〜	未定	KAZ	TAB	
未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1 [月の神罰]	未定	カプコン	ADV	
未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode2 [呪詛のウィリーナバース]	未定	カプコン	ADV	
未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode3 [最後の戦い]	未定	カプコン	ADV	
未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
未定	グランディア	未定	ゲームアーツ	RPG	
未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲームアーツ	RPG	
未定	バーチャパーク THE FISH	未定	光栄	ETC	
未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
未定	ときめきミュージックCD2(仮称)	未定	コナミ	ETC	
未定	ときめきメモリアル対戦とつかえだま	未定	コナミ	PUZ	
未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2(仮称)	未定	コナミ	ADV	
未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
未定	★リールエンフォーサーズ デラックスパック	未定	コナミ	SHT	
未定	ブラドルDISC Vol.4 黒田美礼	未定	SADA SOFT	ETC	
未定	真鶴封鎖圏 著 仙人	未定	J・ウィング	TAB	
未定	ぶるん! with シェイプUP ガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
未定	現代大戦略 Stakes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
未定	魔法学園LUNAR!	未定	スタジオアレックス	RPG	
未定	スチームハーツ	未定	TGL	SHT	
未定	★サンダーフォースV	未定	テクノソフト	SHT	
未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
未定	My Dream〜オンエアが待てなくて〜	未定	日本クリエイイト	SLG	
未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	テラクレスタ3 D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
未定	ロッククライミング 未開峰への挑戦 ヒマラヤ篇	未定	NETYOU	SLG	
未定	汽船海賊 (スチーム・パイレーツ)	未定	ネーランドカンパニー	RPG	
未定	大江戸ルネッサンス	未定	バック・イン・ソフト	SLG	
未定	★古代闘雲 百物語(仮称)	未定	ハドソン	ETC	
未定	★BULK SLASH	未定	ハドソン	A・SHT	
未定	ロボット混戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
未定	スワッグマン	未定	ビクター/ビクターソフト	A・PUZ	
未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
未定	MARICA〜真実の世界〜	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
未定	かもめ大作戦〜女神たちのささやき〜	未定	ピング	SLG	
未定	パブルシンフォニー	未定	ピング	PUZ	
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの雷戦	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	デッドリースカイ(仮称)	未定	327777のエンタテイメント	ACT	
未定	リールエンフォーサーズ(仮称)	未定	コナミ	SHT	
未定	SAVAK(仮称)	未定	アルトロン	格闘ACT	
未定	ARENA(仮称)	未定	ソフトバンク	RPG	
未定	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	未定	ソフトバンク	格闘ACT	
未定	ファイロ&クロード(仮称)	未定	BMGジャパン/HATNET	ACT	
未定	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	未定	BMGジャパン/HATNET	RPG	

裏技

読者投稿サターン(秘)テクニック・コーナー

a GO! GO!

最近サターンの内蔵時計を使った裏技が多い。

これは裏技じゃできないコト。

サターンユーザーだけが楽しめる特権ってやつだね。



イラスト/Jerry



デイトナ USA CIRCUIT EDITION 元祖ホーネット登場? 5つ星のスピードを見せてやる!

東京都 石川 通徳くん

前作のホーネットと同じカラーリングの「デイトナカー」が使えるのは知っているよね。グリップ・加速・最高速のすべてが5つ星の最強のスゴイ車。この「デイトナカー」が実はコマンドでも出せるの。初めてプレイする人でもすぐに最強車で走れるってワケさ。



これで苦手のコースも比較的楽に走れるはずだ



★ポイント★

モード選択時にX・Y・Z・Rを押しながら決定すると、カーセレクトの1番下に現れる。



ファンタジーゾーン バンビー不要! ゲーマーにしかわからない、こだわりオプション

編集部提供

セガファンには知らない人はいない(?) 名作シューティング。それだけにオプションも充実しているよね。ここでさらにオプションを増やしちゃう裏技を教えるよ。この隠しオプションでは一般プレイヤーにはわからないような細かい部分が設定できるのだ。

★ポイント★ 表に示した条件を満たすと、隠しオプションの項目が追加されていく。(条件を満たされると音が鳴る。)

MUSIC TITLE

海外バージョンのステージの冒頭に表示される2面の曲名の誤字を訂正する。出現条件はサウンドテストで2面の曲を連続3回鳴らす。

BOTTOM LINE

画面最終行に表示される文字の位置をアーケード版と揃にする。出現条件はオプションの1番上と1番下の行でカーソルで10回以上上下に移動させる。

AUTO RAPID

自動連射速度を設定する。サムの連射はできない。出現条件はゲーム中にレーザー以外の武器でショットボタンを押っぱなしにする。



オプション画面でしか見えない隠しオプションを入れる



ぶよぶよSUN 春夏秋冬、 楽器を鳴らし続けるヒマ人達の1日

神奈川県 竹中誠吾くん

ギャラリーモードの中の「アトリエ」の絵が祝日など特別な日付けになると変わるの、サタマガ読者なら知っているよね。ここでアトリエだけでなく「おながく」の絵を見てもよう季節でアルル達の服や背景が変化するよ。

★ポイント★

「アトリエ」「おながく」の絵が、季節や日付けによって変化する。サターンの内蔵時計を変えることで、簡単にすべての絵が見られる。



春のお花畑の中で楽しげに演奏する動物達のアルル達



サンタクローズの格好で登場。背景はなぜか春っぽい?



バトルバ 祝日にはバトルバで熱く対戦! ロード中さえ目が離せない

富山県 津田 圭介くん

対戦がめっちゃアツイこのゲーム。一度ハマるとかなり抜けられない面白さがある「バトルバ」のちょっとした裏技を紹介。正月や夏休みになると対戦プレイのロード画面が変わるぞ。これも内蔵時計変えれば簡単に見られるんだけどね。

★ポイント★

対戦プレイのコース決定の後のロード画面の絵が特定の日に変わると変わる。

正月	1月1日～4日
バレンタイン	2月14日
夏休み	7月25日～8月15日
初詣	8月16日～9月1日
クリスマス	12月24日・25日



なんの変化もない普通のロード画面でございませう



キャラクターの水着姿がバッチリ。サビキス良いね!

裏技大募集 裏技a GO! GO! では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を差し送ります。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)
「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係りまで

お読み

サタマガVol.7掲載のデイトナCEのUMA・UMA2使用の裏技に関連がありました。すべてのコースで1位を取るが、今号で掲載したコメントで「デイトナカー」を出現させた後でなければ、コマンド入力してもUMA・UMA2は出現しません。関係者及び読者の皆様にご迷惑かけたことを深くお詫言申し上げます。

ゴーゴーガール特選

サターンソフト2本

ゴーゴーガール1級

サターンソフト1本

ゴーゴーガール2級

図書券3,000円分

ゴーゴーガール3級

図書券2,000円分

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

ゲームとアートの微妙な関係

昆虫に見られる複眼。人間にもあれぐらいたくさんの目があれば、
小さなイザコザなんて、なくなっちゃうのかも知れません。

第7回

複眼の思考



作品7
「EVE burst error」
シーズウェア/イマジニア
1997.1.24
7,800円(1枚組)
ADV(18歳以上推奨)

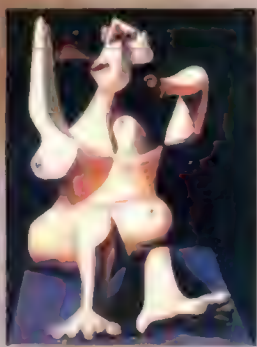
テレビゲームをやっていると、親から「ゲームばかりやってないで勉強しなさい」と叱られる子供も多いだろう。それに比べ、本を読んでいる時、「本ばかり読んでないで」とは言われない。どうして本を読むのは良くて、ゲームをするのは悪いことなのだろう。

その答えは簡単だ。大人はテレビゲームのすばらしさが分かっていないからだ。本を読めば頭が良くなって、ゲームばかりしていると頭が悪くなっている。

そんな変な考えが大人の世界に、はびこっている。

じつはテレビゲームは「脳に効く」。つまり頭が良くなるとぼくは考えている。ぼくは先日、「イヴ・バーストエラー」を始めた。このゲームをやって、「まるでピカソみたい」と思ってしまった。別にキャラの顔がピカソの絵に似ているということではない。もっと「本質」的な話だ。ゲームの仕組みそのものが「ピカソ的」なのだ。

「イヴ・バーストエラー」はマルチサイトシステムというスタイルのゲームだ。主人公に「小次



「髪を結ぶ女」
ピカソ作

郎」と「まりな」がいて、それぞれのCD-ROMを交互に入れ替えながらゲームを進めていく。物語の舞台は同じ時代・同じ土地なのだが、それを小次郎とまりなという2つの視点から見ることができる。

このような作りの物語は、デジタル技術だからできることだ。本や映画や漫画にはできない。

ぼくはかつてフランスの小説家ベルナール・ウエルベル氏にインタビューしたことがある。彼の本「蟻」は日本でもベストセラーになった。この小説には3つの物語が交互に出てくる。それらが関係したり独立したりして、ページは進んでいく。

作者のウエルベル氏は、この作品をコンピュータを使って書いたという。これくらい複雑な構成の小説になると、紙の原稿用紙には書けない。ワープロで書いた文章を、切ったり、コピーしたり、「貼り付け」たりして出来上がっていく。「蟻」はデジタルなしでは完成しなかった小説だ。

ゲームは、このような複数の物語が同時進行し、複雑にからまっている世界を描くのが得意だ。

「イヴ・バーストエラー」がそれで、このゲームには主人公が複数いて、それぞれの視点からの世界が描かれる。「自分」の視点から見ていた世界が、他の主人公の登場によって別の角度から見られるようになる。世界の動きを客観的に、複数の視点でとらえられるようになる。熱心にゲームをやっていれば、そういう能力が身に付くのだ。

こういう「複眼の思考」は、複雑な現代社会をサバイバルするのに大切な能力だ。未来のある子

供たちは受験勉強などやっている時ではない。もっと真剣にゲームをしななければいけない。

やはりデジタルな社会を生きるには、デジタルで作られた世界で自分を鍛えるしかない。ぼくなども、そろそろ「脳がたくなる」年齢だが、なんとか複雑で柔軟な脳をつくろうと、ゲーム機の前にすわりっぱなしの時間を過ごしている。

ところで、この「複数の視点」から世界を見る、という感性は、20世紀を代表する画家ピカソの絵画の本質でもあった。ピカソは人間の顔を描くのに、前からみた目と口と、横から見た鼻を描いたりした。「複数の視点」から世界を見ていたのだ。

ピカソの絵が難解で分からない、と嘆いているあなた。「イヴ・バーストエラー」は楽しめましたか。もしそうなら、ピカソなんて簡単だ。どちらも「複数の視点」なのだ。同じことなのだ。

そもそもテレビゲームというのは、もっとも「脳」に近い世界だとぼくは考えている。大脳生理学では、脳のなかの情報処理は「並列」でされるという。つまり「複数の視点」だ。だから「ピカソみたい」なゲームをやれば、当然、脳の働きそのものを鍛えていることになる。世の大人たちに、ゲームこそ子供の脳を鍛える、とぼくは言いたい。

フセ博士

布施英利(ふせ ひでと)。東京藝術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。博士はこの原稿を書き終えた翌朝、淡水ダイビングに挑戦するため、北海道へと旅立った……



サクラ大戦

サクラ大戦のすべてをここに集結した、
豪華絢爛太正浪漫本！

原画&設定資料集

帝撃・花組隊員はもちろん、黒之集会からメカものまで、未公開の設定資料を多数掲載。
豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。
さらに、世界に二つとない真宮寺さくらの「きもの&袴セット」をはじめ、
盛りだくさんのプレゼントも用意。

この本の
だけの

充実！帝都大事典掲載
〔式大付録〕
描き下ろしポスター&花組・戦闘コスチューム型紙



大増刷出来
好評発売中

定価2,000円

ふたつの

サクラ

咲いてます。

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションV001

サクラ大戦

帝撃シークレットファイル

ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター・メカの設定&CGを
CD-ROMに一挙収録!!



大増刷出来
好評発売中

定価1,480円

for SEGASATURN/Windows

Macintosh/3DO/PCFX

(セガサターン、Vサターンで再生する場合、
別売りのセガサターンフォトCDオペレーター
かツインオペレーターが必要です)

SOFT
BANK

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です
お近くの書店でお求めください

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996 © RED 1996

2月28日号のプレゼント当選者

①「セガサターン」対応ソフト (20名)

神奈川県・太田和晃、東京都・蛭田尚道、東京都・澤本洋二、静岡県・田中幸輔、岩手県・島田治雄、北海道・園田厚司、島根県・比和修次、群馬県・秋本和輝、福岡県・原村美穂子、福井県・伊田祐子、大阪府・坂本晃、京都府・星野美佳、徳島県・本田昌明、高知県・松崎祐美、長崎県・岡村泰之、鹿児島県・尾崎道隆、京都府・小島彰久、兵庫県・玉崎幸哉、佐賀県・東宮良介、愛知県・高橋小慎

②「シミュレーションズ」携帯版ブラシセット (10名)

東京都・関森一徳、神奈川県・西川良介、北海道・金山伸弘、神奈川県・前田涼、大阪府・島崎敦司、愛知県・中川隆博、石川県・橋詰亨、滋賀県・大崎康介、東京都・相川敏弘、静岡県・本沢康之

③「EVE」ポスター&クリアファイル (5名)

岐阜県・伊藤高章、京都府・小森雅也、香川県・藤田武、秋田県・夏井健、茨城県・倉持安貴

④「逮捕しちゃうぞ」ステッカー (3名)

島根県・和泉幸治、大阪府・山本威嗣、福岡県・富永幸二

⑤「サムライスピリッツ」1997年カレンダー (10名)

山口県・藤中佳弘、京都府・黒田一郎、兵庫県・森康次、神奈川県・山本善隆、福岡県・熊野英里奈、群馬県・生方隆文、東京都・土井一弘、富山県・大庭一哉、熊本県・西藤一郎、千葉県・小堺修輔

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

STAFF

編集長 近藤 裕/副編集長 西村 亨/編集 石坂英作 永田洋子 千葉保弘 長谷 守 本郷正弘 岸田佳一 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 松本真弓 関 則義 遠藤恭子/編集協力 ヘッドルーム (山田明一 高橋祐介 野本由起 河野直之) ターニングポイント (稲元徹也 渡辺智子) メディアミックス (田中 茂) 山猫株式会社 (浅川直樹)/アシスタント 小菅 誠 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 伊藤政明/ライター 折原光治 佐々木カウ 小林 仁 戸塚井一 作山哲広 窪田 剛 池袋サラ 柳田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 川口 一 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政綱大介 杉本康司 鈴木敦子 元祖木様 森 聖一郎 柴山道久 窪田 聡 修羅騎士團 中島健次 飯田REI 山内康彦 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 矢野章男 衣川真由美/レイアウト 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー (藤瀬典夫 藤瀬久美子) 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ミニマム 青戸真理 ヴァック・クリエイティブ 山田達也 川野辺順子 トム 嵩西義明/フォトグラフ 鬼頭次次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良 荒井英一 弘中 隆 松永和章/イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代/写植 ケイズグラフィック 三共社/DTP リクルートコンピュータプリント ローヤル企画/校正 フィールドアップ/広告営業 峯尾咲紀子/広告進行 坂田和香子/販売営業 平山明徳/印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

INFORMATION

3月も半ばがすぎ春たけなわ。今週は、目立った新作発表はなかったもののセガをはじめ各ライセンサー同、4月初めの東京ゲームショウに向けて新情報を着々と準備している模様だ。次号特集は「セガサターン実力養成講座〜サターンの疑問すべて解消します〜」乞うご期待/セガサターンマガジン4月4日号は

3月21日発売です

本誌の内容に関するお問合せは

03-5642-8185

平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

セガサターンマガジン

読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは3月28日(当日消印有効)発表は本誌'97年Vol. 13の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5642-8185)



1 セガサターン 対応ソフト ●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年3月7日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 ストリートファイターⅢ 「プレミアムクロック」 ●3名

提供：カプコン

ただ今、好評稼働中の「Ⅲ」が、カッコいい時計にデザインされたぞ!!



3 「ゼロ4チャンプDooZy-J」ポスター&テレカ ●6名

非売品/提供：メディアリンク

発売がちょっと延びてしまったけど、カッコいいポスターを入手したのでこいつを眺めてガマンしてくれ! テレカもセットでプレゼントだ。



5 「ダライアス」手ぬぐい ●3名

非売品/提供：タイトー

まるで「魚拓」みたいでいいでしょ。気に入るを入れるときは、顔にネジリはちまきだ!! 好成绩まちがいなしだ。



4 「倉庫番」ミニゲーム ●5名

発売中/提供：エニシング

どこでもビコビコ楽しめるお手軽さがいいよね。うまく荷物を整理しよう! かたづけ上手になれるかも。



6 「電腦戦機バーチャロン」パーフェクトガイド ●3名

発売中/提供：ソフトバンク

SS版のバーチャロンをきわめたい人にお送りする一冊です。各マシンの性能や、戦いかたが満載だ!!





1997.4 ON SALE



エアリアル バトル
白熱の“AERIAL BATTLE”が闘いを変える!



しんおうけん
■価格5,800円(税別)



★神凰拳 特製フィギュア希望者全員サービスキャンペーン!

初回生産分に入っている応募ハガキに必要事項を記入して送ると、
希望者全員に「神凰拳特製フィギュア(4体1セット)」をお届けします!

■「神凰拳特製フィギュア(4体1セット)」
「スサノオ」(破壊神・男性×1体)
「ペンテン」(稲の神・女性×1体)
「チチ・ネネ」(雷神、風神・双子の女の子×各1体)

●応募方法

初回生産分の商品に入っているサービスキャンペーン応募ハガキに必要事項を記入してお送り下さい。
ただし、「神凰拳特製フィギュア(4体1セット)」到着時に送料他費用として1,500円を引き替え(代引き)させていただきますのであらかじめご了承ください。

●締め切り

平成9年4月21日(月)消印有効

※注意1:希望者全員サービスですが期間限定とさせていただきますのでお早めに応募してください。

※注意2:到着までに多少時間がかかりますのでお待ちください。



※写真は実際のものとは異なります。
フィギュアは4体とも差し込みでのお届けになります。

©SAURUS / SYSTEM VISION 1996,1997

■発売元

SNK

株式会社エス・エヌ・ケー

〒564 大阪府吹田市豊津町18-12

◆SNKテレフォンサービス 東京 03(5275)6200 大阪 06(339)0110 [AM9:00~PM5:00] ◆インターネット SNKホームページ <http://www.neogeo.co.jp/>



「ステークスウィナー2」が早くもセガサターンに登場。アーケード版を完全再現した“アーケードモード”（国内海外の2種）と好評の種付け育成モードもパワーアップして搭載。海外レースを転戦し、世界最強馬の伝説を創りだせ！

★ご好評につき、
“オリジナルオッズカード”
追加プレゼント決定！

お買いあげの「ステークスウィナー」
PS版・SS版に入っている
アンケートハガキに記入して送ると、
それぞれ100名様に
オリジナルオッズカードをプレゼント！
4月10日（木）までの
消印有効。



最強馬が世界を舞台に疾走する！
つかめ世界一の栄光を！



最強馬伝説

馬券	1300	1400	2000
オビート	8	10	6
オミナ	3	6	6
オミナ	3	6	6
オミナ	3	6	6
オミナ	3	6	6
オミナ	3	6	6
オミナ	3	6	6
オミナ	3	6	6
オミナ	3	6	6
オミナ	3	6	6



1997・5 ON SALE ■予価5,800円（税抜）
■競馬アクション



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGA SATURNおよびこのマークは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN 名称の周辺機器、ソフトウェアを販売するものとしてその表示を承認したものです。

イラスト：鈴木みそ ©1995/1997 SAURUS

■開発元 **SAURUS** 株式会社 ザウルス 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル

◆ザウルステレホンサービス TEL. 03(3222)1734 FAX. 03(3222)1728 ◆インターネット ザウルスホームページ <http://www.saurus.co.jp/>



R

レッド

1
1,000
秒の
闘い。

MANX TT Super Bike



マンクスTT スーパーバイク
新発売 5,800円 [レース/ドライブ]

©SEGA ENTERPRISES LTD. 1996, 1997

TM

レーシングコントローラー・マルチコントローラー



世界最古かつ最強のバイクレース「マン島TT」。このレースをモチーフにした、リアルバイクレースの決定版。君のライディングテクニックが試される時は今だ!!

アーケードで大好評のバイクレーシングゲームが、さらにパワーアップしてセガサターンに登場! 画面上下2分割対戦、オリジナルバイクの登場、実写ムービーなど新要素を満載!!

株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
TEL 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)



このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

新次元 セガサターン
SEGA SATURN
希望小売価格 ¥20,000 (税別)

